

BUNBUNMARU EXTRA

NO.12
JULIO 2019

ARTICULOS

Zielgraywords
Terra
Aja
Kevstrack

GUÍAS

Marisaac
Sheep

MÚSICA

Orphen Nightford

TRADUCCIONES

Artzx

FANART

Benjuahh
Tuteheavy
Gin Sheol
EIPincheSeah
Mokou Robles
Temma U
Shintandres
Mr. Tremolo Measure

ONE-SHOT

o'æ'Z'



CRÉDITOS

Organizador

- Cotton Sheep

Diseño y Edición de la Revista:

- Orphen Nightford

Arte de la Portada:

- Alfynith

Collab:

- J' Camillo
- NES
- M.A.M
- Mokou Robles

Aportantes:

- Zielgraywords
- Terra
- Aja
- Kevstrack
- Marisaac
- Sheep
- Orphen Nightford
- Artzx
- Benjuahh
- Tuteheavy
- Gin Sheol
- ElPincheSeah
- Mokou Robles
- Temma U
- Shintandres
- Mr. Tremolo Measure
- o'æZ'

BUNBUNMARU EXTRA



Sean bienvenidos a esta nueva edición de Bunbunmaru Extra (BBEX para abreviar), una revista digital en español, hecha por fanaticos de Touhou que tomó inspiración de Another Dream.

En sus orígenes este proyecto era emblemático y tradicional de Bunbunmaru Foros, una antigua comunidad hispana conocida por su foro en español. Recientemente la realización de la revista, fue heredada por Paradise of Boundaries.

Hace poco tiempo, BBM cerró sus puertas tras casi 11 años de existencia, de actividades, ideas, alegrías y como no, también algunas tristezas.

Pero esto no significa un final o una muerte, pues la BBEX seguirá siendo publicada. Paradise of Boundaries (PoB), una comunidad amiga, se encargará de mantener esta hermosa tradición de años con la misma dedicación y amor que se le dio siempre.

Recordaremos con cariño a BBM, pero también queremos reiterar que esto no acaba. Aunque ya no este como tal, dejó un legado que será continuado y que trasciende las barreras del tiempo. ¡Que lo disfruten!

- Sheep

Administrador en Paradise of Boundaries
(Ex-Administrador de Bunbunmaru)

PROLOGO



INDICE

[Fanart] por Benjuaah	1
Reportaje - Touhou Project en la primera mitad de 2019	2
[Fanart] por Temma U	11
La fe pasajera es para la gente pasajera	12
Guía de Touhou 10 - Mountain of Faith	13
[Fanart] por Gin Sheol	29
[Demo-OST] Perfect Cherry Blossom - Soundtrack Remastered	30
[Fanart] por Mokou Robles	31
Análisis de Touhou Luna nights	32
[Fanart] por Temma U	36
Guía/Reseña del: Touhou 16 ~ Hidden Star in Four Seasons	37
[Fanart] por Shintandres	54
Traducción de Tohou 17 al español latino por PoB	55
[Fanart/Viñeta] por Tuteheavy	57
Cross the boundaries ~ Cruza los limites limites	58
[Fanart] por EL PINCHE SEAH	61
[Fanart] por Mr. Tremolo Measure	62
Oneshot: Noche de Luna	63
[Fanart] por Tuteheavy	66
Touhou: Una experiencia Lunática	67
[Fanart] por Temma U	69



ARTISTA

Benjuaah

REPORTAJE

TOUHOU PROJECT EN LA PRIMERA MITAD DE 2019

POR TERRA

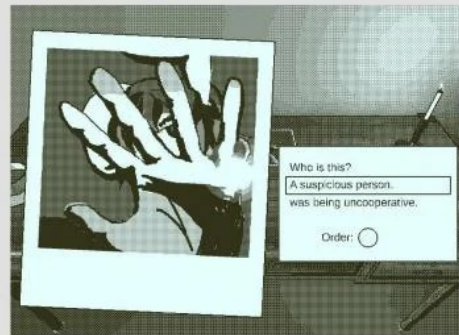
Todas las imágenes que aparecen en este texto pertenecen a los creadores de los trabajos mencionados, su uso aquí es con el único propósito de difundir los trabajos de los cuales son originales. Todos los créditos a los autores de dichas imágenes se encuentran a lo largo de todo el texto. Por favor, si vas a usar las imágenes, asegúrate de darles crédito a los artistas.

Bueno bueno, hemos llegado ya al quinto mes de 2019 y qué mejor momento como éste para recordar aquellas cosas que han ocurrido en el presente año respecto a Touhou Project, pues como franquicia y Fan-work éste no podría estar más vivo con tantos trabajos que hemos tenido. Han sido unos meses llenos de anuncios y lanzamientos de obras hechas tanto para nuestro entorno fan como para el canon oficial que seguramente han marcado un inicio de año vivo y rico en aprecio a esta franquicia que tanto amamos.



Y es que de amor va esto, pues iniciábamos el año con la Touhou Fan Game Jam 3 que tuvo lugar entre el 10 y el 13 de enero en la plataforma de itch.io, con una de las mayores muestras de cariño y aprecio que podríamos tener en nuestra comunidad: El diseño y la programación de videojuegos. Con más de 32 entradas, esta Game Jam se alza en nuestra memoria con diversos trabajos sumamente interesantes y divertidos de revisar tanto a nivel jugable como a nivel conceptual.

Destacaría, por decir algo, la dulzura y buen diseño que expresó Youmu is a zombie!, la brevedad pero buen rollo que me dio Weimu, el tono más sensible y expresivo de Sakura Fall, la frustración y el enojo tremendo que sufrí en Grave Mistake, o, por qué no, la gran referencia bien ejecutada de Return of the Shamei Maru. Por lo tanto, quisiera decir que, aun cuando la siguiente Game Jam de Touhou está más cerca de lo que parece, recomiendo encarecidamente echarles un vistazo a las entradas de esta tercera edición que se dio en enero, si es que no lo has hecho antes, pues el valor de jugar a todas estas obras realmente no tiene precedente alguno.



Continuando con el tema de los Fan Games, si es que no te mola mucho el rollo indie de la Game Jam y quieres algo que esté fresco de este 2019 (aunque solo se trate de un port), puedes optar por todo un abanico de opciones disponibles de manera legal: Ahí tienes a Touhou Nil Soul y Gensokyo Defenders en Steam; y, si es que tienes la Nintendo Switch, ahí están Touhou Hifuu Bouenkyou, Gensou SkyDrift y, en un futuro, el mismísimo Antinomy of Common Flowers. Siendo todas entregas con enfoques diversos de Touhou que pueden gustar a unos u otros, pero siempre con la condición de que les demos una oportunidad. Eso sí, salta a simple vista que me estoy dejando las entregas más influyentes que han salido estos meses, pero eso es justamente porque quisiera destacar cada una de ellas de una forma aparte:

- Tan pronto como finalizaba enero (el día 28 para ser exactos) nos llegaba a nosotros Hollow Song of Birds el nuevo juego danmaku de raichu, ido y Shijimi Nono con una producción impecable que vale la pena revisar: diversas opciones de disparo, 4 personajes jugables, stages con una duración tremenda, un soundtrack de mano de Wanwan simplemente hermoso, danmaku sumamente accesible y entretenido de esquivar, gráficos y arte completamente memorables, un nuevo sistema de last words, todo eso y muchas otras cosas más. Una sorpresa sumamente divertida de enero que está a la altura del resto de lanzamientos en esta primera mitad del año. Encima lo puedes encontrar para descargar en Freem! de manera gratuita, junto con un parche al inglés no-oficial; además de que puedes comprar el soundtrack en bandcamp si así lo deseas (hazlo por favor).





- El 25 de febrero Touhou Luna Nights salía de su fase de Early Access con una actualización que terminaba de definir el juego y lo completaba como una obra lista para ser jugada por cualquiera. Sakuya protagoniza este metroidvania y, junto a sus habilidades para ralentizar y detener el tiempo, se tiene que abrir paso sobre un sinfín de enemigos y jefes que pondrán a prueba su destreza para el esquivo y el grazeo (¿Así se escribe?).

¡El juego está completamente recomendado y, para beneficio de todos, se encuentra a la venta en Steam a un buen precio para cualquier interesado!

- Tiempo ha pasado desde su primera entrega para que, de manera precipitada, Fantastic Danmaku Festival Parte 2 nos sorprendiera con un anuncio y salida repentina para el 18 de marzo. El juego continúa el orden cronológico de nuestra franquicia original, tomando como base Touhou 7 ~ Perfect Cherry Blossom y elevándolo a la séptima potencia con una nueva historia, nuevos gráficos, nuevo arte, nuevos personajes jugables y nuevo OST, estoy completamente seguro que todo esto no dejará indiferente a cualquiera que haya disfrutado del juego original. Que por cierto, al igual que TLN, se encuentra disponible en Steam junto a su soundtrack para su compra y disfrute de quien sea.



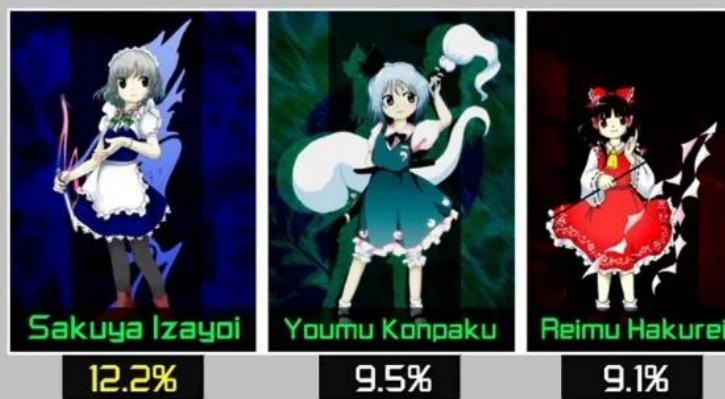
- Finalmente llegaba el 29 de marzo, después de casi 1 año desde que fue anunciado, Glory of Deep Skies, el primer juego desarrollado por el grupo α lternative Σ nding que basa su gameplay en el danmaku y en partidas cortas con un sistema bastante peculiar de disparo y una habilidad nueva llamada "Elemental Burst". Con tres rutas y un jefe final secreto, Glory of Deep Skies se encuentra disponible para su descarga en la página oficial de α lternative Σ nding.

Acaban los videojuegos pero continúan los proyectos, porque el décimo día de marzo es publicado Fantasy Extravaganza, un fanzine de Touhou Project que recoge diversos trabajos que hablan de la vida diaria en Gensokyo a lo largo de todas las localidades conocidas, todo representado por más de 60 estilos diferentes que se ven acompañados de un grandioso escritor. Los diversos dibujos que forman Fantasy Extravaganza son simplemente hermosos, pues ver la visión que cada uno de los artistas tiene de una realidad tan mágica como lo es Gensokyo es muy diversa y fascinante. Además, en dicho trabajo encontramos a artistas como mefomefo y Alfynith, por lo que la calidad y belleza en este fanzine están más que aseguradas. ¡Puedes descargar y revisar todo el trabajo de .zines (organizadora del evento) en Tumblr de manera completamente gratuita!





¡Boom! ¡Una encuesta salvaje aparece! ¡Es la encuesta de popularidad 2019 de la comunidad hispanohablante de Touhou Project! En este primer modelo de encuesta se han unido una gran parte de las comunidades aliadas de Touhou Project hispanoparlantes. Se decidió por un procedimiento un tanto singular, pues primero se dejó la encuesta con absolutamente todos los personajes de toda la franquicia, luego se filtraron los personajes más populares de cada juego, y, más tarde, se aplicó una segunda encuesta con cada uno de los personajes que habían sido seleccionados. Sakuya, Youmu y Reimu encabezan la encuesta al ser los tres personajes más populares, pero eso no es todo, pues el top general de todos los personajes de la segunda etapa que se publicó el 23 de marzo ¡Se encuentra justo aquí!



- [12.2%] 1° Sakuya Izayoi
- [9.5%] 2° Youmu Konpaku
- [9.1%] 3° Reimu Hakurei
- [8.7%] 4° Satori Komeiji
- [7.2%] 5° Aya Shameimaru
- [6.5%] 6° Byakuren Hijiri
- [6.1%] 7° Reisen U. Inaba
- [5.7%] 8° Sanae Kochiya
- [5.7%] 8° Seija Kijin
- [5.3%] 10° Alice Margatroid

- [4.6%] 11° Suika Ibuki
- [4.6%] 11° Renko Usami
- [3.4%] 13° Yuuka Kazami
- [2.7%] 14° Mamizou Futatsuiwa
- [2.7%] 14° Clownpiece
- [2.3%] 16° Mima
- [1.9%] 17° Yumemi Okazaki
- [1.5%] 18° Okina Matara
- [0.4%] 19° Rika



El día 26 y 27 de abril quedará marcado de por vida en el calendario de muchos fans de Touhou Project, pues en estos dos días se celebraron dos eventos bastantes especiales que no poca gente espera con ansias en toda nuestra comunidad: En primer lugar, el Touhou Live Stage 2019 tuvo lugar en ambos días con la presentación de una cantidad bastante sustancial y apreciable de diversos artistas musicales que, quizás con un poco de altibajos, nos dieron un espectáculo que realmente dejó a más de uno boquiabierto. Recomendados quedan ambos directos de nuestros compañeros de El arenero de Chen que se encargaron de cubrir por medio de una retransmisión el primer y el segundo día de este Touhou Live Stage.

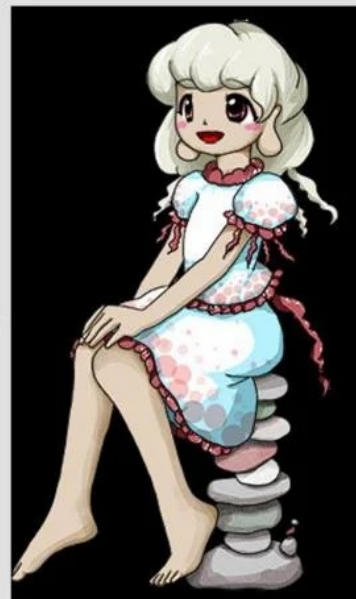


Ya en segundo lugar, pero no por ello menos importante, teníamos el 26 de abril el estreno Brambly Boundaries, la nueva animación 3D de nuestro compañero minusT hecha como solo él sabe hacerlas. Con una representación del danmaku sumamente interesante, creativa y espectacular, este trabajo adapta todo el Extra Stage de Touhou 11: Subterranean Animism en un vídeo sin igual que se puede disfrutar de manera atemporal en YouTube, eso sí, vale la pena recordar también que todo este trabajo solo se puede hacer gracias al gran apoyo que minusT recibe mes tras mes en su Patreon, así que ya sabes qué debes hacer si deseas apoyarlo en su tan fantástico labor de animador.

Brincando del Fan-Work nos vamos a todo aquello que podríamos considerar como canon, y es que en cuanto a todo el material de lectura de Touhou Project nos han llegado cosas bastante interesantes. ¿Qué ha pasado entonces? Pues... hemos llegado al punto cúspide de Wild and Horned Hermit con Kasen como protagonista de estos eventos, hemos podido apreciar un acercamiento más narrativo en Visionary Fairies in Shrine con la incursión de Okina en la historia; y finalmente, hemos tenido la salida de The Grimoire of Usami el 27 de abril, éste es un nuevo trabajo de Touhou Project que nos plantea una renovada visión del danmaku que hemos visto en los tan particulares juegos no cardinales, todo aderezado con una historia entre capítulos y una intervención de un abanico muy basto de las celebridades de todo Gensokyo. Sin duda ahorita mismo es uno de los mejores momentos para ser fan de todo el contenido impreso que se ha generado a lo largo de Touhou, pues pareciese que finalmente se hace presente el punto de ebullición que todos estos trabajos han construido a lo largo de todo este tiempo. Respecto a la accesibilidad y lectura en nuestro idioma de estos trabajos, pues... The Grimoire of Usami se encuentra disponible en Amazon JP, pero en japonés solamente... y el resto de trabajos... aún nada destacable, pero nos mantendremos a la expectativa de poder hacernos con todos estos trabajos de manera legal y amena en un futuro. Por lo mientras, no está de más confiar en Paty Scans que siempre se encuentran haciendo un excelente trabajo en las traducciones, y este 2019 no ha sido la excepción, pues la traducción de WaHH y VFIS se encuentra al día y la de TGoU está recién tomando forma, pero no por ello deja de ser algo por lo que tener grandes expectativas.



Pero... ningún recopilatorio de todo lo ocurrido en lo que llevamos del año estaría completo si no fuera por el evento principal que ha causado más revuelo en todos estos meses, aquel que sirve aún más de epítome para los trabajos escritos, no estoy hablando de otro que de Touhou 17 ~ Wilk Beast and Weakest Creature, tanto por su anuncio el 17 de abril como por la revelación de su demo en el Reitaisai del Cirno de mayo (5 de mayo). Una nueva entrega de Touhou está por llegar con todas las particularidades e impacto que ésta pueda generar. Un nuevo incidente ocurre y nuestras protagonistas, a las que les une Youmu, tienen que averiguar qué está ocurriendo en referencia al Infierno y unos espíritus que provienen de él. El anuncio y la demo no pasaron desapercibidas y sirvieron de momento de pura y dura reunión y convivencia entre cientos de fans a lo largo del mundo que no podían evitar hablar de sus primeras impresiones, expectativas y críticas respecto a esta nueva entrega. Un evento que fungió de despertar para toda la comunidad de Touhou Project y que no puede sino que servir de prueba para re-descubrir lo grande y singular que es este fandom.



Cambiando un poco de tema pero manteniendo el tema de los anuncios oficiales, Steam se sigue consagrando como la plataforma de preferencia entre los jugadores y Touhou Project no se queda fuera esto, pues ha sido en estos principios de 2019 donde hemos recibido la llegada de Legacy of Lunatic Kingdom e Impossible Spell Card a la plataforma de Valve, listos para ser comprados por cualquier persona que lo desee, además de que ha llegado a nosotros, gracias al mismo Toby Fox, un pequeño comentario que nos hace intuir el lanzamiento de la demo de WBaWC en Steam. Pareciese que toda la cuestión de la accesibilidad a los juegos de Touhou oficiales podría ir por un buen camino con todas estas incursiones en Steam, sin embargo, hace unos meses fue revelada una noticia cuanto menos desalentadora en este tema, y es que se nos informó que los mismos publishers de estos juegos estaban impidiendo la traducción fan de los trabajos de Touhou publicados en Steam por medio de un sistema de DRM. Al mismo tiempo se nos revelaba que nmlgc, principal desarrollador de Touhou Patch Center (comunidad encargada tanto de traducir los trabajos de Touhou al inglés como de gestionar el resto de traducciones a otros idiomas), se retiraba de su cargo tanto por problemas personales como por la decepción y frustración que le causaba este tema. Una pena realmente todo esto que está ocurriendo, es, sobre todo, motivo de reflexión para cualquiera que desee dedicarse a algo relacionado con esta franquicia, por lo que aconsejo a más de uno leer en mayor profundidad sobre este tema en la publicación que ha hecho el equipo de Th Patch en Facebook, pues, al final de cuentas, es algo que nos concierne a todos nosotros por igual.

Vaya mal trago que nos deja esta última noticia relacionada con la accesibilidad de Touhou ¿Eh? La verdad es que sí, pero ¿Sabéis qué? Revisando todo el reportaje y viendo la bastante cantidad de contenido que hemos tenido en estos meses de trabajos hechos por fans, no puedo evitar pensar que ahorita mismo, y con tanto contenido por detrás, es realmente viable tomarnos la libertad de dejar un poco de lado todo aquello etiquetado como oficial y disfrutar primeramente (y de manera legal) todo eso que como comunidad hemos construido a lo largo de estos años. Porque sí, el Fan-work vale mucho y es algo muy bello que debemos disfrutar con creces.

No me queda entonces nada más que decir más allá de una última recomendación. Pues resulta que en tan solo un mes la difusión de eventos de actualidad (aka: periodismo) de Touhou Project a nivel hispanoparlante ha recibido dos nuevas inclusiones sumamente apreciables que no puedo no recomendar: En primer lugar, los compañeros de Ideología Inversa han iniciado un Podcast periódico llamado Podcast Inverso en el que hablan tanto de sucesos de Touhou Project como de algunos otros más generales. Recién llevan dos entregas pero ya con eso considero merecedores de una recomendación por la labor que pretenden hacer a futuro. Y, en segundo, Comunidad Bunbunmaru ha iniciado una nueva propuesta en su canal de Discord llamada Bunbunmaru Reports, donde cada semana y cada mes se dedicarán a recopilar las noticias más destacadas para publicarlas en un canal en específico para que cualquiera que desee pueda informarse de la actualidad. Ambos proyectos cuentan con un formato distinto pero con un fin similar: hacer periodismo de Touhou Project. No puedo entonces evitar ver hacia el futuro, revisar todo este medio año, estas dos nuevas inclusiones a la comunidad y no pensar que...¡DIOS! ¡Vaya momento tan fantástico para el fan-work de Touhou Project y para nosotros como comunidad...!



Texto escrito por Terra para la doceava edición de Bunbunmaru Extra, para más contenido de Touhou visítame en la comunidad Paradise of Boundaries que se encuentra tanto en Discord como en Facebook. 12 / 05 / 2019



ARTISTA

TEMMA U

TRADUCCIÓN

LA FE PASAJERA ES PARA LA GENTE PASAJERA

TRADUCIDO POR ARTZX

*La fe pasajera es para la gente pasajera (Traducido por: ARTZX)
¡Puedes leer el manga desde la version descargable de la revista!*

**Advertencia: Contiene gore ligero (no muy visceral) en algunas páginas.
Miralo bajo tu propia consideración.**



GUÍA

TOUHOU 10 – MOUNTAIN OF FAITH

POR SHEEP



MoF es uno de los juegos danmaku de Th que mas me gustó y del que más juegue por supuesto, me trae muchos recuerdos. En 2014 hice una guía de este juego cuando aprendia a jugarlo y aunque ultimamente ya me oxide, ni juego tanto como antes por razones temporales, pues me hace mucha ilusion crear un “Remake” de esa vieja e imcompleta guía de cuando era un cordero (?)

¡Espero que lo disfruten!

> Sección básica: Todo lo que necesitas saber para jugarlo y como sobrevivir en tus runs, en especial si comienzas a jugar.

MoF es considerado como uno de los juegos más faciles de la saga pero, nunca esta mal tener en cuenta todas las mecanicas básicas del juego. En esta seccion vamos a desmembrar las mecanicas básicas de las de Scoring que se explicaran más abajo.

ESTRUCTURA BÁSICA DEL JUEGO

MENÚ

Al abrir el juego es lo primero que nos saldrá. Tiene un esquema muy simple e intuitivo pero lo vamos a repasar.



EMPEZAR EL JUEGO

Es la primera opción y obviamente la que tenemos que acceder para jugar.

Nos saldrá cuatro dificultades la primera vez que juguemos (fácil, normal, difícil y lunático cada una más difícil), y una cuarta que se desbloquee luego de terminar el juego sin usar continues por lo menos en normal.



Elegida la dificultad nos dará a elegir entre Reimu o Marisa y sus opciones de disparo:



- Reimu A, Reimu B y Reimu C Y Marisa A, B y C respectivamente.

Reimu A es la clásica Reimu con disparos teledirigidos por lo que es muy cómoda de usar y jugar.



Reimu B es la segunda Opcion con un disparo más fuerte y centrado. Util para hacer más daño.



Reimu C es la tercera Opcion con un disparo desenfocado.



Marisa A es la primera opción. Consisten en unas estrellas que pueden cambiar de posición cuando no usas focus y quedan fijas en una posición cuando usas el focus, siguiendo a Marisa en esa posición. Puedes cambiarlas soltando el focus, acomodarlas y luego focus otra vez.



Marisa B es la segunda Opción y ofrece un poderoso laser enfocado. Tiene un gran poder ofensivo pero no suele ser usada por muchos y a continuación se explicará porque. Resulta que este tipo de disparo posee un glitch que hace el laser tan poderoso como para matar TODO en unos pocos segundos.

Es por eso que muchos jugadores ven a esto desagradable y eviten usarla por su abuso.

A fines meramente prácticos se puede usar para desbloquear en extra rápidamente, o para desbloquear stages en modo práctica, pero no lo recomiendo para nada. Le quita la buena experiencia de conseguirlo de forma "legítima".

De todas formas por si quieres saciar la curiosidad de cómo utilizar el glitch es la siguiente:

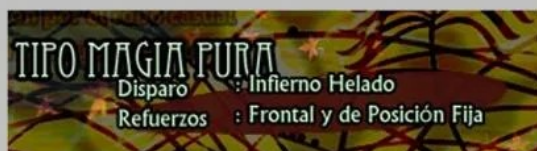
Debes mantenerte entre el nivel 3 y 3.95 de poder y el laser destrozará todo a su paso. Así de simple. Jamás se corrigió el glitch.



Marisa C es la tercera opción y una versión especial de la primera. Ofrece un poder ofensivo considerable pero es algo complicada de usar bien si comienzas a jugar. Consiste en unas bolas de hielo que dispara, en modos sin focus se mueven libremente pero...cuando entras en modo focus se quedan en el último lugar en donde estaban y quedan FIJAS disparando.

Si sales del focus volverán con Marisa.

Es un disparo interesante pero no lo recomiendo para empezar.



OPCIONES



Configuraciones básicas de la música, sonidos y controles.

Con respecto a los controles, aparte de cambiarlos por su puesto, puedes configurarlos para usar un mando, si así lo prefieres.

SALA MUSICAL

Aquí tampoco hay mucho misterio. Puedes desbloquear la música del juego apenas completes un nivel. Luego podrás ver los comentarios del mismo ZUN sobre estas composiciones musicales. Puedes escuchar el BGM si todavía no lo desbloqueaste, pero no te dirá ni su nombre, ni su información.

Siempre es interesante leer lo que dice ZUN en estas secciones, así que está totalmente recomendado darle un vistazo a medida que vamos jugando.

PERFIL Y REPLAYS

El perfil es básicamente los registros del progreso del jugador. Cuantas veces jugó, con que personaje, cuantos clears hizo y diferenciado por los modos de disparo.

Los replays muestran el run de un jugador luego de guardarlo. Al lado de la selección del replay podemos ver el nickname del jugador, la dificultad, el personaje, el disparo y que tan lejos se llegó en el Run, así como también el porcentaje de caída de frames que se sufrió.

Al reproducir el replay puedes adelantarlos con la tecla control

NOTA:

En algunas ocasiones durante la reproducción del replay, puede ocurrir un desinc, es decir una desincronización.

Esto hará que al reproducirlo muestre al personaje moviéndose raro y suicidándose de formas extrañas y la reproducción se para una vez que se pierdan todas las vidas.

Normalmente en este juego suele producirse en el Stage 4, y en caso de presentarlo una opción es ver el stage sin adelantarlos.

MODO PRACTICA

Se trata de una modalidad especial en la que puedes jugar stages que hayas superado con un personaje (y su modo de disparo) en una respectiva dificultad a excepción del Extra.

A medida que vamos pasando mas niveles podemos practicarlo aquí.

Es preciso destacar que al jugarlo comienzas con el contador de vidas completo y poder 4 como base. Es un modo muy útil para mejorar en el juego.

Bien, una vez comprendidos los aspectos básicos que nos ofrece el menú vayamos de lleno al contenido In-game (dentro del juego).

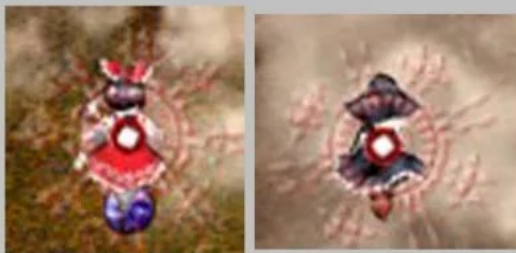
CONTROLES

HITBOX Y LA LINEA DE AUTORECOLECCION

Z= disparar, X=Bomba, shift=Focus.

Se mueve con las flechas direccionales, y pueden cambiar los controles en el menú inicio como se dijo anteriormente.

La Hit-box es el área de colisión, si te dan en tu hitbox perderás una vida. Para verla tienes que entrar en modo focus con la tecla shift, este modo te servirá mucho para esquivar casi todo tipo de disparos enemigos, cabe destacar que la hitbox de Reimu es mas chica que la de Marisa y otros personajes a lo largo de la saga.



Al iniciar el nivel mostraran una línea, que si vas hasta allí se auto-recolectaran todos los ítems. Si juegas con Marisa dicha línea estará un poco más abajo.



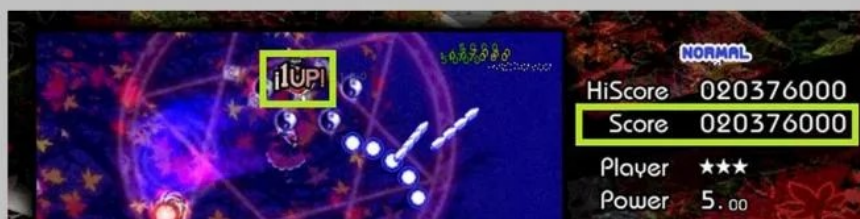
VIDAS

Es un aspecto primordial. La cantidad de vidas equivale al número de veces que debes ser golpeado para que el run acabe en Game Over.

Estas son representadas con estrellas de cinco puntas y comienzas con 3. Dos con sus respectivas estrellas y cuando ya no te queda ninguna, esa es tu última vida.

Hay formas específicas de conseguir más vidas y son las siguientes:

- Llegar a los 20.000.000 puntos.



- Llegar a los 20.000.000 puntos.



- Llegar a los 20.000.000 puntos.



- Llegar a los 150.000.000 puntos.



- Luego de derrotar a Nitori mid-boss en el stage 3 (en modo de ítem).



- Luego de derrotar a Sanae Mid-boss en el Stage 5 (en modo de ítem).



Esas son todas las vidas extras que puedes conseguir en una run (un total de 6) por lo que mas recomendable para un clear, es perder la menor cantidad posible porque luego solo puedes conseguir un número fijo de estas.

PODER

Este mide la cantidad de daño que tus disparos infringen a tus enemigos sean jefes o hadas. Mientras más poder más fuerte el disparo.

La forma de subir el nivel de poder es recolectando los ya conocidos ítems rojos que aumentaran tu contador hasta un máximo de 5.00.

El ítem pequeño  te dará 0.05 de poder mientras que el grande  1.00.

BOMBAS

A diferencia de los otros juegos de la saga, aquí no hay ni bombas personalizadas ni contador de graze. Las bombas son iguales en todos los personajes y consiste solamente en un círculo que causará daño instantáneo de área.

Y volviendo a un sistema único de este juego... no hay contador de bombas, sino que al usar una sacrificarás 1.00 de poder, haciendo tu disparo cada vez más débil al utilizarlas.

SPELL CARDS

Este uno de los aspectos más emblemáticos de Touhou en general por lo que ya debes saber que son, pero a fines prácticos (en los juegos) es una mecánica en la cual el Boss te lanzará un ataque especial que tendrás que superar para derrotarlo.

Cada boss tiene una cantidad determinada de Spell cards y, entre medio de estas, las llamadas non- spells que son ataques menos complejos que tendrás que superar.

Capturar o no una spell solo influye en los puntos (mientras más rápido se capture mejor), además en la mayoría puede ser pasada con bombas pero hay algunas excepciones en las que estas no afectan la vida del boss y en cambio, te protegen por un instante de morir.

Estas excepciones son:

- **Spell de Aya : "Illusionary Dominance"/"Peerless Wind God".**

Se trata de una Spellcard survival, es decir, para capturarla debes sobrevivir el tiempo indicado en pantalla.

Sin embargo, a diferencia de los siguientes casos tu bomba seguirá teniendo el mismo rango de siempre, por lo cual a pesar de no afectar a Aya borrarás gran parte de sus balas,

- **La última Spellcard de Kanako:** Esta vez solo podrás afectarla con el disparo ya que la bomba se hará muy pequeña y puede servirte solo para protegerte un poco de sus ataques.

- **Las Spellcards de Suwako:** Es una característica especial de todos los extra Stage que el boss sea inmune a las bombas.

¿Cómo funciona el Score en este juego?

Aun sin no quieres alcanzar un puntaje altísimo, es recomendable saber cómo funciona el sistema de puntuación de este juego para conseguir vidas más rápidamente. Para eso hay un concepto que debes manejar muy bien en este juego y es él: Value point (aquí también llamado puntos de fe). O lo que es lo mismo, el valor los puntos.



(A la izquierda el value point con la barra llena. En la derecha con la barra decreciendo.)

Se trata de un indicador en la parte inferior de la pantalla que marcará cuanto valdrá cada , y a su vez, cada vez que recolectes uno te dará esa determinada cantidad de puntos.

Dependiendo de la dificultad, empezarás con un value determinado.

De menor a mayor:

- Fácil: 5.000
- Normal: 5.000
- Difícil: 8.000
- Lunático: 10.000
- Extra: 10.000

Ahora el asunto es... ¿Cómo se sube este indicador?

Cada punto de fe que recolectes subirá tu value pero...hay un pequeño inconveniente y es que puedes perderlo si no lo cuidas.



(Puntos de fe: pequeño a la izquierda, grande en el medio y un hada que los dropea)

Veras una pequeña barra blanca...ella representa el tiempo que tienes antes de perder ese valor. Si se reduce por completo tu indicador comenzará a bajar drásticamente.

Para evitar esta tragedia existen dos métodos principales:

- **Recolectar un ítem:** Esto rellenará la barra otra vez y te dará más tiempo.
- **Derrotar hadas:** Cada vez que mates una la barra se congelará por un rato.

Por lo tanto procura vigilar constantemente tu indicador para saber como actuar. También, al perder una vida el value point se reduce bastante, siguiendo esta fórmula sin distinción de dificultad:

(Puntos de fe - 50,000) / 3

Así que mejor esquivá todo (?)

Al perder el bonus de spellcard por agotar el límite de tiempo, tendrás 30,000 menos de value.

Por último... hay un método mixto que son las bombas.

Usar una resta puntos de fe (3000) pero... cada bala eliminada se convierte en puntos pequeños. Debes tener en cuenta que es mejor estar con el indicador de poder al máximo para conseguir más ítems de puntos/value pero, dependiendo de la situación este método podría servir (en especial en dificultades altas).

Otra cosa a tener en cuenta es que al tener el poder al máximo, el boss soltará estos ítems azules:



Valen más de lo normal. Por lo que se recomienda estar siempre full power contra el boss.

En resumen, la fórmula para conseguir scores altos es:

- Procurar lo máximo posible que el value no baje.
- No morir.
- No usar bombas y en caso de hacerlo que sea sabiamente.
- Capturar Spellcards con el poder al máximo para conseguir ítems de puntos bonificados.

Clear Bonus: Al finalizar tu run, te otorgaran puntos dependiendo de los factores mencionados anteriormente.

Fácil: (Vidas en Stock X 20 millones) + (Poder X 200,000) + (Puntos de fe X 100) puntos.

Normal: (Vidas en Stock X 25 millones) + (Poder X 200,000) + (Puntos de fe X 100) puntos.

Difícil: (Vidas en stock X 35 millones) + (Poder X 400,000) + (Puntos de fe X 100) puntos.

Lunático: (Vidas en stock X 40 millones) + (Poder X 600,000) + (Puntos de fe X 100) puntos.

Extra: (Vidas en stock X 40 millones) + (Poder X 800,000) + (Puntos de fe X 100) puntos.

Con respecto al Poder, se usan los primeros dos dígitos. Por ejemplo, si terminas con 4.25 serán 42.

Esta fórmula fue re adaptada y traducida de:

https://touhou.fandom.com/wiki/Mountain_of_Faith/Gameplay

EXTRA



- Llegar a los 150.000.000 puntos.



- Llegar a los 150.000.000 puntos.



- Llegar a los 150.000.000 puntos.



No hay mucho más que destacar, es un extra como la mayoría y uno de los más sencillos por cierto. Y, para finalizar esta guía haré una breve descripción de las Spell cards de Suwako.

-Primera Spellcard: Party Start "Two Bows, Two Claps and One bow"



Muy sencilla. Solo ponte cerca del disparo celesta y muévete de costado para evitar las balas persecutorias.

- Segunda Spellcard: Native God "Long-Arm and Long-Leg"



Esta puede llevar algo más de práctica. Debes bajar hasta donde los láseres rojos paren y en ese momento pasar por entre medio de las balas azules. Requiere precisión.

- Tercera Spellcard: Divine Tool "Moriya's Iron Ring"



Quédate abajo lo más que puedas hasta antes que los aros te toquen. Cuando se acerquen demasiado, ve en no focus (para más velocidad) hasta arriba, ahí espera los aros y baja.

Repite el proceso de subir y bajar hasta que lo consigas.

- Cuarta Spellcard: Spring Sign "Jade of the Horrid River"



Este es un poco complejo. Las balas te seguirán el movimiento, por lo cual tienes que moverte lo suficientemente despacio para que hagan una apertura y puedas pasar... pero ten en cuenta que al hacerlo, otra hilera de balas te esperará. Buena suerte.

- Quinta Spellcard: Frog Hunting "The Snake Eats the Croaking Frog"



La forma que se genera el patrón es al azar pero sigue siempre una mecánica. Debes entrar y girar para evitar ser alcanzado por la explosión.

Solo recuerda lo siguiente y estarás bien:

- Balas verdes: giro para la izquierda.
- Balas celestes: giro para la derecha.

- Sexta Spellcard: Native God "Seven Stones and Seven Trees"



Quédate cerca de las columnas de colores, de esta manera, podrás calcular como se moverán las balas ovaladas y como esquivarlas.

- Séptima Spellcard: Native God "Froggy Braves the Elements"



Patrón al azar. Solo quédate abajo y esquivas, no hay mucha ciencia.

- Octava Spellcard: Native God "Red Frogs of Houei Era 4"



Una difícil. Es survival, por lo que tienes que aguantar.

Suwako seguirá tus movimientos y en ocasiones hará explosiones de área. El truco es moverse de forma que puedas escapar constantemente y no te acorrale.

- Novena Spellcard: Suwa War - Native Myth vs Central Myth



Otra survival. La primera serie de balas, simplemente ve hacia abajo y espera tu oportunidad. Para la segunda en adelante lo más recomendable sería posicionarte en la hilera más izquierda, ya que será más sencillo de esquivar cuando estas caigan.

A medida que pase el tiempo caerán soles que complicaran las cosas.

- Decima spellcard: Scourge Sign "Mishaguji-sama"



La ultima spellcard. Es sencilla pero puede llegar a ser intimidante.

Las balas se entrecruzan constantemente pero, si prestas atención podrás encontrar un hueco cada vez que esto ocurra. Debes pasar entre medio de estos huecos, la cuestión es que mientras menos vida le quede vendrán más seguido y más rápido pero...

¡Que no te intimide!

Y eso sería todo. Espero que les haya agradado esta pequeña guía.

Tenía pendiente re-hacerla desde hace tiempo y recién ahora me decidí a escribirla. Todas las screens las saque yo de unos replays que tengo, y algunos datos de la wiki que enlace más arriba.

- Replays

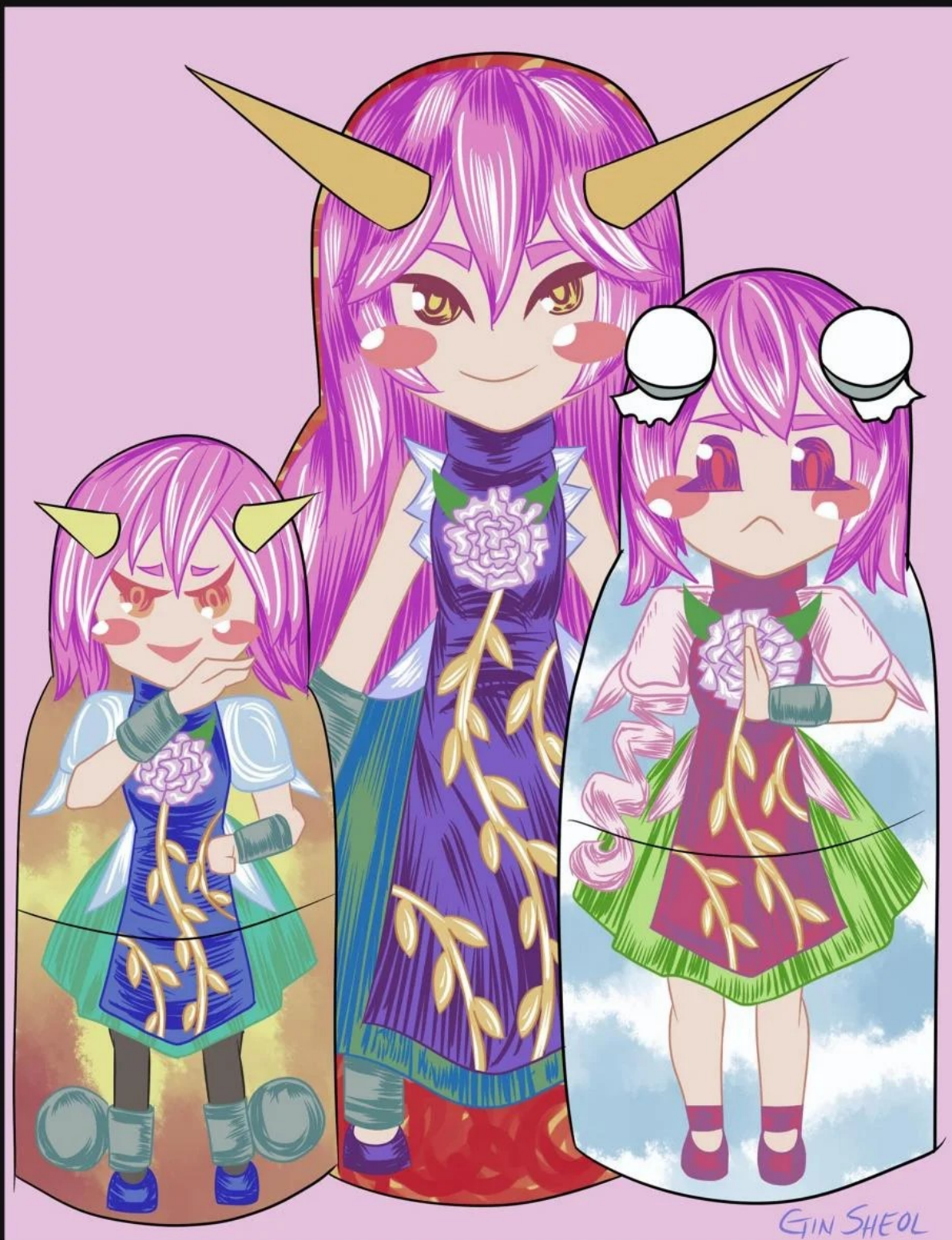
(por si quieren verlos, no son perfectos pero pueden ayudar un poco, en especial con el extra stage):

<http://replays.gensokyo.org/download.php?id=44108>

<http://replays.gensokyo.org/download.php?id=44107>

- Wiki:

https://touhou.fandom.com/wiki/Category:Mountain_of_Faith



ARTISTA

Gin Sheol

REMASTERED MUSIC

[LOST DEMO] PERFECT CHERRY BLOSSOM

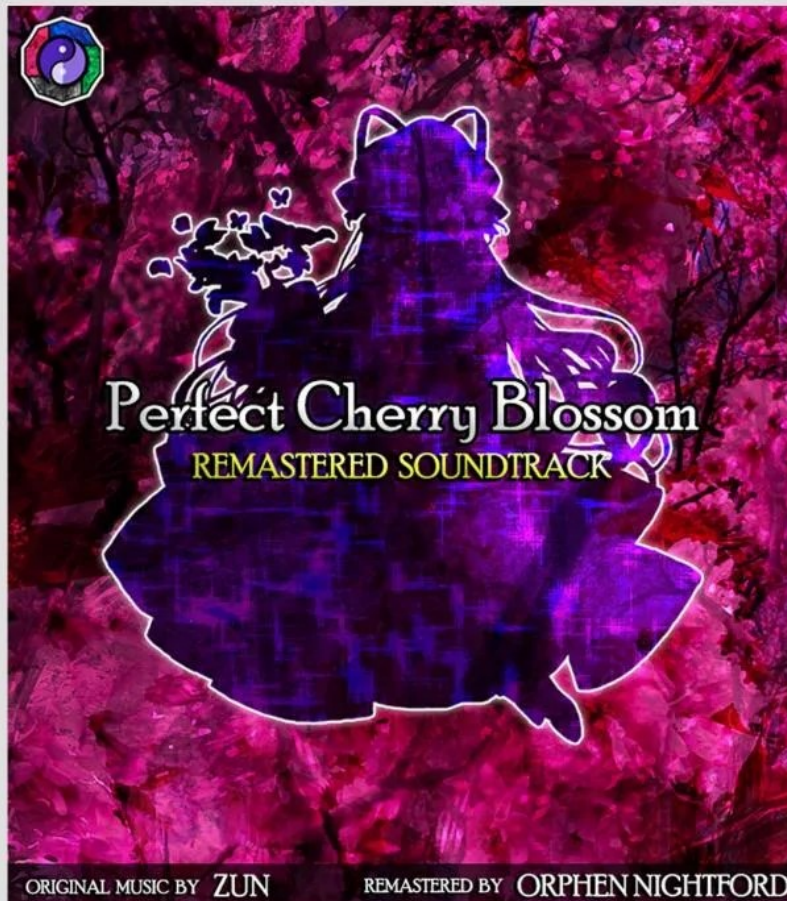
POR ORPHEN NIGHTFORD

Buenas, soy Orphen Nightford, tal vez me recuerden por el álbum "Embodiment of Scarlet Devil - Soundtrack Remastered", un álbum que contiene arreglos de uno de los juegos de Touhou Project más emblemáticos combinado con el estilo musical de los juegos modernos de la saga.

En esta ocasión tengo el honor de presentarles la demo del "Perfect Cherry Blossom - Soundtrack Remastered" exclusiva de la Bunbunmaru Extra (BBEX) 12. Este álbum a modo de demo, incluye arreglos del menú principal hasta el de la jefa de nivel 3 y sigue la misma premisa de usar el estilo moderno en los temas antiguos.

¡Espero que lo disfruten!

¡Podrás disfrutar del álbum con la versión descargable de la revista!





ARTISTA

MOKOU ROBLES

ANÁLISIS

ANÁLISIS DE TOUHOU LUNA NIGHTS

POR TERRA

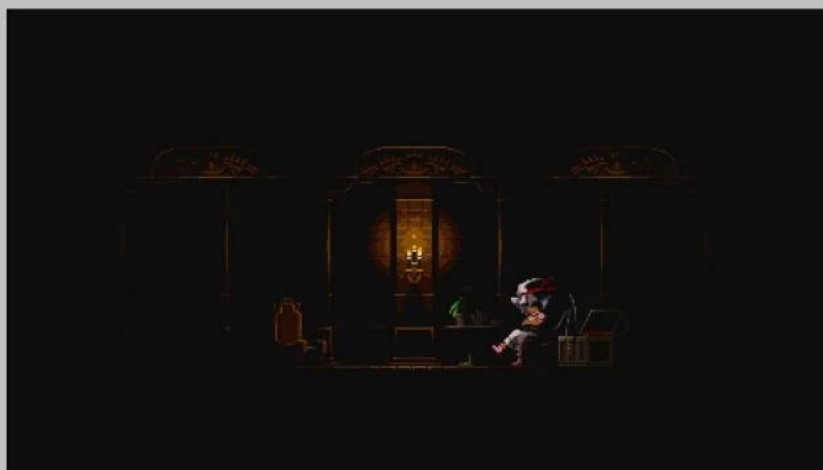
Qué bonito es cuando puedes recomendarle algo de Touhou Project a un amigo ¿No crees? Saber que puedes recomendar un fan-work de Touhou a cualquier persona porque dicho trabajo no requiere que conozcas mucho de la franquicia... es algo bastante saludable para nosotros como comunidad.

Muchas obras de este tipo nos faltan aquí en este fandom, y sin embargo cada vez que sale una deberíamos de apoyarla bastante; pues al final terminan aportándonos una visión diferente tanto al público general como a nosotros como comunidad.

Seguramente cada uno de nosotros habrá conocido alguna obra de este estilo y también habrá ido corriendo a recomendársela a su amigo más cercano, y es normal, pues terminan siendo propuestas más que interesantes si para un público general se refiere.

Trabajos que exploran conceptos diversos o que toman algunos ya establecidos y los ejecutan con una maestría bastante excelsa. Proyectos que se desprenden tanto de Touhou Project que terminan formando unas esencias propias tan particulares. Obras que son simplemente... fantásticas.

Pero vamos, que si de obras interesantes derivadas de Touhou que puedan llegar a un público general hablamos, hay que reconocer como buenamente podamos la más reciente de éstas, aquella que ha salido hace menos de un año y que poco parece que estamos hablando de ella; no estoy hablando pues de otra que de Touhou Luna Nights.



La obra del Team Ladybug nos pone en el papel del gender bender más famoso de Dio Brando: Sakuya, que está atrapada en una realidad alterna a Gensokyo por obra de Remilia y será el trabajo de dicha sirvienta encontrar la manera de salir de ese lugar.

El juego transcurre en un entorno 2D casi de plataformeo lleno de enemigos con diversos comportamientos y ataques que buscarán nuestra muerte en casi todas las ocasiones.

No obstante, en contraposición a estos enemigos Sakuya cuenta con una amplia gama de habilidades y una movilidad cuanto menos cómoda. Así a priori, podemos ver en la parte superior izquierda de la pantalla cómo Sakuya cuenta con dos barras que indicarán su vida y su... ¿Maná? ¿Puntos de ataque? Realmente no lo sé, solo digamos que son "puntos MP" y que servirán para usar casi todas las habilidades relacionadas con el ataque de Sakuya.

Dichos ataques son esencialmente cuchillos que salen en línea recta de la señorita Izayoi y se estampan contra la pared o contra los enemigos haciendo una pequeña cantidad de daño por cada proyectil, por lo que el verdadero ataque fuerte de Sakuya se basa en el uso constante de muchos cuchillos en un pequeño periodo de tiempo. Además de los cuchillos que lanzamos de nosotros, tenemos debajo de las barras indicadoras una habilidad extra que podemos escoger a voluntad pero que usa muchos puntos MP, y... ¡Adivinaste! ¡Dicha habilidad tiene como temática principal los cuchillos! ¡Vaya sorpresa...! Eso sí, cabe aclarar como último punto que todas estas características y habilidades de Sakuya (y también las otras pocas que mencionaré más adelante) irán cambiando a lo largo de la aventura con diversos objetos y power-ups que le darán un pequeño respiro a todo el camino que recorramos.

Ahora, ya entrando más en materia... ¿Es realmente divertido jugar a Luna Nights? Pues...



¡Por supuesto que sí! Lo es tomar el papel de Sakuya y bucear por un mundo metroidvania puesto a nuestro placer. Derrotar a enemigos y jefes en tan marcado papel y disfrutar como buenamente podamos gran parte de los aspectos que el juego nos ofrece. Escabullirnos e ingeniárnoslas para surcar todos los obstáculos que nos pongan. Todo esto en verdad es algo que se disfruta por todo el juego de una manera sumamente satisfactoria pero que no sería posible si no fuera por las habilidades más características de Luna Nights: Parar y ralentizar el tiempo. Y mucho ojo con que no son las mismas, pues, por un lado, parar el tiempo ayudará a que podamos recuperar puntos MP al acercarnos un poco a proyectiles que estén detenidos, además de que este tiempo parado nos ayuda a corregir nuestra posición ante un supuesto ataque inminente, sin embargo, no siempre se nos permitirá surcar todos los obstáculos, algunos como el agua o aquellos con un aura verde y morada solo serán un problema en el tiempo detenido de Sakuya.

Por el otro lado, ralentizar el tiempo es una habilidad sumamente útil cuando necesitamos precisión en nuestros esquives sin necesidad de detener el tiempo, poniendo en juego nuestra vida de manera más fácil pero con la ventaja de poder grazear (¿Así se escribe?) los ataques que nos vienen de todas partes (tal cual bullet hell); eso sí, el grazeo tendrá como recompensa que recuperemos pequeñas cantidades de nuestra vida por cada ataque grazeado, por lo que sí termina valiendo la pena hacer dicha actividad con los diversos misiles que nos vienen en muchas de las ocasiones.

La cosa es que esto de esquivar los misiles en el tiempo detenido y grazear es sumamente útil en muchas ocasiones y el juego lo tiene bastante en claro todo el tiempo que dura la aventura, tanto que utiliza estas dos mecánicas para construir la base del aspecto más interesante de Luna Nights: Las batallas contra los jefes.



¡Espectáculos! ¡Luces de colores! ¡Fuegos artificiales por todos lados! Queda en claro que algunas de las batallas de este juego son bastante vistosas y sumamente interesantes de ver para cualquiera, sin embargo, fuera de cualquier pensamiento que podamos tener del apartado visual... ¿Cómo se estructuran las batallas contra los jefes en Touhou Luna Nights? Pues partiendo de la premisa de que NO somos un hardcore gamer que intentará pasarse el juego sin recibir daño y sin usar ninguna de las habilidades especiales, tenemos que, como si de un juego de Touhou normal se tratara, cada jefe contará con un puñado de habilidades particulares que nos irá lanzando en un orden en específico.

Algunas se tratarán del jefe embistiendo o moviéndose por el escenario mientras lanza misiles, no obstante la mayoría de estas habilidades se basan en que el jefe se ponga encima de nosotros y empiece a lanzar proyectiles de un tipo en específico que tendremos que esquivar. Y atención con esto, porque el hecho de que el jefe varíe entre misiles de diversos tipos permite que la batalla no se trate de esquivar una y otra vez lo mismo, esto logra entonces que no podamos automatizar nuestros movimientos y que debamos adaptarnos continuamente a lo que el jefe en turno nos irá lanzando poco a poco.

Oh sí, y por supuesto que el jefe tiene un margen de error sumamente necesario que hace relativamente accesible el juego a cualquiera, es más, pocos ataques tendrán la capacidad de finiquitar nuestra vida en un santiamén. Sin embargo, que no se crea que los jefes no hacen daño, no no, para nada. En un pequeño rato en el que nos descuidemos y bastantes misiles se estampen contra nosotros pues... ya veremos cómo nuestra barra de vida está casi vacía; sin embargo, aquí es donde entra nuestra habilidad tan especial, pues casi todos los misiles que el jefe en cuestión irá lanzando pueden ser grazeados o detenidos con el Za warudo de Sakuya y, por lo tanto, recuperados en forma de vida o puntos MP. Por lo que sí, por más mal que nos esté yendo en una batalla respecto a nuestras estadísticas, solo bastará un par de patrones de bala muy bien esquivados y grazeados para poder recuperarnos.

La gran mayoría de los misiles que los jefes más poderosos nos lancen cuentan con un pequeño tiempo antes de irse contra nosotros para poder ser identificados y actuar contra ellos, por lo tanto termina siendo aún más fácil saber cuándo y cómo vamos a utilizar las diversas habilidades para controlar el tiempo.

Ahora, refiriéndome a un tema un poco bastante diferente, el diseño de niveles es... estándar, está hecho para que nos divirtamos esquivando enemigos con nuestras habilidades y para presentar una estructura fácil de surcar en el tiempo detenido de Sakuya; eso sí, si nos decidimos a no usar el tiempo parado, nos encontraremos con unos pasillos sumamente agresivos que en más de una ocasión pueden terminar con nuestra vida en un descuido. Qué suerte que los puntos de guardado abundan en el mapa.

Cabe mencionar también, los pequeños puzzles que el juego plantea en diversas partes de la aventura, que, como no puede ser de otra, necesitarán de nuestras habilidades para poder ser completados; será en este apartado donde realmente se luzcan los objetos, enemigos y proyectiles que tengan un aura verde y morada que, en pocas palabras, fungen de obstáculos para nuestro supuesto omnipotente control del tiempo; por supuesto que hay algunos jefes que también usan misiles con esta aura, sin embargo, dicha aura no termina de ser explotada tanto como me gustaría en esas batallas y por lo tanto pasa sin pena ni gloria.

En fin, en general estos puzzles son divertidos y no nos llevarán mucho tiempo, aunque hay excepciones, por supuesto.

Sin embargo, al final de cuentas terminan por ser algo bastante ameno entre batalla y batalla que sirve mucho para lucirnos en nuestro manejo del tiempo.



Después de todo lo mencionado con anterioridad, podemos decir que el propósito principal del Team Ladybug se cumple respecto a poder pulir un juego tan interesante como lo es éste, lo consiguen después de una fase adherida al Early Access que finalizó ya hace rato, la experiencia en conjunto que podemos encontrar en Luna Nights es agradable, es amena, es una vivencia de un par de tardes que no dejarán aburrido a nadie, de 5 a 10 horas es lo que puedo decir en promedio que puede durar el juego en cuestión, algunos pueden decir que es una duración relativamente corta para un metroidvania, pero, llegado el final del juego y estando a la expectativa de un futuro extra Stage, queda en evidencia que el trabajo resultante vale completamente la pena de ser probado, disfrutado y finalmente recomendado, porque tal y como decía en un principio, que existan obras derivadas de Touhou que no necesiten de un entendimiento excelso de la franquicia es importante para nosotros y para un público en general pues el valor de todas estas experiencias es algo que rara vez podremos ver superado.

Texto escrito por Terra para la doceava edición de Bunbunmaru Extra, para más contenido de Touhou visítame en la comunidad Paradise of Boundaries que se encuentra tanto en Discord como en Facebook. 09 / 06 / 2019





ARTISTA

TEMMA U

GUÍA/RESEÑA

TOUHOU 16 – HIDDEN STAR IN FOUR SEASONS

POR **MARISAAC**

Hola a todos, #AquíMarisaac, back at ya again con una nueva guía para todos, ya sean los amantes de los danmakus, o fans de la saga en general que necesitan una pequeña ayuda para pasar uno que otro juego ^O^ su buen y querido amigo Marisaac les trae ésta vez una guía/reseña basada en el más reciente juego de la saga, el Touhou 16.

Un juego que desde su anuncio dio de qué hablar, pues en casi todos los aspectos es el contrario de lo que vivimos hace 3 años con LoLK (Touhou 15).

Nuevos personajes, ataques que combinan belleza y dificultad, 4 opciones de personajes además de múltiples combinaciones, un apartado visual y auditivo memorable y mucho más nos espera en este juego~

Let's get down to it, shall we?



Anunciado en el blog personal de ZUN el jueves 20 de abril del 2017, Touhou Tenkuushou (Sky Jade Scepter) ~ Hidden Star in Four Seasons se convirtió en la decimosexta entrada en la saga de Touhou Project. Con unas cuantas screenshots revelando a Aya Shameimaru y Cirno (Con un bronceado) como personajes jugables junto a Reimu y Marisa, ZUN afirmó que ésta vez iba por un juego más ordinario y simple, sin los problemas de alta dificultad que gozaron los juegos anteriores. Un demo fue puesto a la venta en el Reitaisai 14, con el cual se pudo jugar los primeros 3 stages y comprobar que ésta vez el juego es más relajado, con un énfasis en lo visual. La versión completa fue estrenada en la Comiket 92 el viernes 11 de agosto del mismo año, y tres meses después salió a la venta en Steam, siendo el primer juego oficial en llegar a la plataforma anteriormente mencionada.

El Incidente de las Cuatro Estaciones

El juego toma lugar en pleno verano, y aunque el calor veraniego se hacía sentir, habían ciertas locaciones a lo largo y ancho de Gensokyo que mostraban un fenómeno como ningún otro: ¡Las estaciones se manifestaban sin control alguno! El Templo Hakurei era bañado por pétalos de cerezo debido a la fuerte primavera que exudaba el lugar, la Montaña Youkai era afectada por un otoño casi eterno y el Bosque de la Magia era cubierto por una manta blanca, un invierno brutal. Otros lugares fueron asediados por el calor del verano, y a todo esto hay que sumarle que las hadas estaban muy descontroladas. Algo muy fuera de lo común estaba sucediendo en Gensokyo, un nuevo incidente sin duda alguna. Al final cada una de las protagonistas de la aventura se movilizaron a su manera para encarar el incidente: Reimu y Marisa salieron de sus habituales locaciones para investigar el incidente en cada área clave, Aya decidió buscar por su cuenta en busca de una primicia del siglo para su periódico el Bunbunmaru, y Cirno al sentir el enorme poder que obtuvo, decidió ir a dónde sea y declararse emperadora de Gensokyo.

Debido a la influencia del incidente, en cada locación encontraron muchas hadas envueltas en poder, además de otras personas no ligadas al incidente: En los cielos de Gensokyo en pleno verano encontraron una hada llamada Eternity Larva, en la Montaña Youkai se toparon con una yamamba llamada Nemuno Sakata, y en el Templo Hakurei conocieron a una komainu llamada Aunn Komano, quien estaba disfrutando al observar las flores del lugar, pero accidentalmente se vio envuelta en todo el meollo del asunto. Todas ellas fueron vencidas sin problema alguno, y sin pista alguna las heroínas parten al Bosque de la Magia a revisar la última ubicación afectada por el incidente, ahí aparece ante ellas una estatua Jizo llamada Narumi Yatadera, la cual parecía afectada de alguna manera por el incidente. Luego de ser vencida, ella y las protagonistas se enteran de que hay una puerta atrás de Narumi.

Las protagonistas entran a esa puerta en busca del culpable del incidente (Excepto Cirno, ella entra usando la que tiene detrás de ella misma), y así llegan a la Tierra de las Puertas Traseras, un lugar con docenas de puertas. Ahí se encuentran con dos bailarinas muy peculiares: Mai Teireida y Satono Nishida, dos bailarinas encargadas con una misión: bailar detrás de toda persona para despertar su poder interno, para luego hacerles una prueba para ver si son dignos de conocer a su líder. Ellas son vencidas sin problema alguno y las protagonistas avanzan más profundo en la Tierra de las Puertas Traseras y encuentran a la culpable del incidente: Okina Matara, una diosa oculta y una de los sabios de Gensokyo. Ella les revela que le encargó a Mai y Satono el liberar el potencial de todo ser viviente que vieran, con el objetivo de encontrar reemplazos para ellas y así liberarlas, pero al liberar el poder oculto de las hadas, esto provocó el descontrol de las estaciones que afecta a Gensokyo en el momento, aunque no niega que su cometido también era mostrarse ante todos de gran manera, para que supieran de su existencia y no la olvidaran.

El Incidente de las Cuatro Estaciones

Con su propósito revelado, Okina hizo frente a las heroínas, quienes hicieron una buena pelea, pero peleaban usando el poder de las estaciones, y éste poder le pertenecía a la mismísima Okina, por lo que ella lo usó contra las protagonistas para así expulsarlas de su mundo. Por donde se le viera, Okina se había salido con la suya, y las protagonistas no pudieron hacerla pagar por lo que hizo. No obstante, cada una regresó a la Tierra de las Puertas Traseras en busca de la revancha, ya con un método con el cual no serán vencidas: Usar el límite de las cuatro estaciones, un área en la cual el espíritu y la vitalidad están en su punto más alto. Reimu lo obtuvo gracias a Yukari, Marisa porque Narumi le menciona ese método, Aya gracias a Hatate, y Cirno debido a que entró a la puerta trasera de Eternity Larva.

Habiendo llegado otra vez con Okina, ella acepta el desafío de las protagonistas, esta vez sin usar el poder de las estaciones y atacar con sus verdaderos ataques. La pelea fue ardua, pero las heroínas triunfaron. Okina admite la derrota y se detiene con respecto a su búsqueda de sucesores para Mai y Satono, y así eventualmente Gensokyo volvió a la normalidad, el descontrol de las estaciones llegó a su fin y el incidente fue resuelto con éxito.



Las heroínas, representantes de cada estación:

Reimu Hakurei: Como es tradición, no hay incidente si la sacerdotisa del Templo Hakurei no está investigándolo~ Reimu despliega el poder de la primavera en este juego, sus ataques tanto en Focus como No Focus son teledirigidos, significando que golpeará lo que sea cuando sea. Eso, sumado a su hitbox pequeño, la convierte en la mejor opción para jugar, ya sea de manera casual o en busca de scores de grueso calibre. Su opción de Release borra balas cerca de ella en un área circular, la cual es más grande con respecto a cuántas opciones lleves al usar el Release, y por si fuera poco, otorga unos cuantos segundos de invencibilidad. Aún si se usan Releases de 1 opción, esos segundos de invencibilidad pueden servir para jugadas evasivas y mejorar estrategias. Reimu y su opción de Primavera son muy ideales para todo tipo de juego~



Marisa Kirisame: La maga ordinaria hace gala una vez más de su presentación, esta vez acompañada del frío del Invierno como su arma principal. Una alta velocidad y enorme poder ofensivo siempre presente en ella en cada juego, aquí no es la excepción, además se le suma que su barra de auto-recolección de objetos es la más baja entre todas las personajes, permitiendo mayor posibilidades de sumar puntos al score. Su opción de Release crea un círculo cuya duración varía dependiendo de la cantidad de opciones tenidas al usar el Release, y mientras está activo, el poder de ataque del usuario aumenta bastante. Con las 6 opciones, activando el Release en toda la cara de la jefa y atacando sin piedad, es posible pasar una Spell Card en cuestión de segundos. Requiere habilidad, pero las ganancias pueden ser grandes si te arriesgas junto a ella~

Aya Shameimaru: La fantástica reportera tengu regresa a la acción en busca de una primicia del siglo para el periódico Bunbunmaru~ Como siempre en cada juego en el que ha estado presente, goza de la más rápida velocidad de desplazamiento, haciendo que al usarla haya que tener sumo cuidado de no chocar contra hadas o balas. Sus disparos en Focus son penetrantes, por lo que le hará daño a lo que sea que esté al frente tuyo si o si. El poder del Otoño jamás había sido tan enorme, pues su opción para el Release cubre el personaje en un círculo que borra cualquier bala que toque el jugador, y aumenta su velocidad considerablemente. Entre más opciones se tenga al activarlo, mayor será la duración del Release. Por mucho la mejor opción entre las 4 estaciones para buscar scores muy abultados, y Aya en general es una opción muy atractiva para jugar. ¡A por la primicia del siglo!



Cirno: La hada más poderosa de todo Gensokyo vuelve para hacer de la suyas, ésta vez en un incidente en el cual ella tiene todas las de brillar~ siendo una hada del hielo, el que fuera dotada con el poder del Verano sin duda fue una decisión que muchos vieron un tanto extraña en cuanto a lógica se refiere. Pero el poder del Verano le sentó bien al hada del hielo, al punto de que ahora sus ataques son amplios, al punto de poder atacar lo que sea que esté adelante suyo, convirtiéndola en una opción más que ideal para barrer con todo lo que hay en los Stages. Su opción de Release es un círculo pequeño y de corta duración, pero el mismo no gasta todas tus opciones, por lo que puedes usarlo múltiples veces. Cirno estratégicamente puede ser una opción con la cual pasar el juego sin mucho problema~

Lo nuevo: Sistema de opciones de Release Estacionario

El sistema en el cual funciona el Touhou 16 es uno basado en las 4 estaciones, cada personaje tiene una estación por default asignada, la cual influencia sus ataques y su bomba (Spell Card). En el apartado de bombas el cambio no es mucho para Reimu y Marisa, mientras que Aya y Cirno obtienen bombas idóneas para el farreo de objetos de las estaciones, con los cuales se rellena la barra para tener opciones y así, ejecutar el Release. Los objetos de las estaciones son copos de nieve, pétalos de cerezo, hojas verdes o cafés, dependiendo de la segunda estación que se escogió para jugar, y son obtenidos al rozar balas o cancelarlas ya sea con una bomba o con un Release. Cada una de las estaciones tiene su propio estilo y uso del Release, como se detalló un poco en las páginas de las heroínas. La función principal de cada una es borrar balas, y con esto subir el Value de los objetos de puntos. También pueden ser usados para maniobras de escape improvisadas, en caso de que la cosa se ponga fea en la batalla. Sin duda un sistema que brinda frescura a un danmaku para hacerlo más disfrutable y accesible a todo público~



Ahora, si bien es bueno apegarse a la misma estación del personaje que escogemos para jugar, el juego nos permite combinar distintos tipos de estaciones. Si bien te gusta jugar con Reimu, pero fascinas el Release de la opción de Verano, entonces puedes colocarle a Reimu esa opción y ella podrá usar el versátil Release de Verano, además de tener unas cuantas balas con ataque amplio, cortesía de Cirno.

El sistema es muy flexible y permite todo tipo de combinaciones a la hora de jugar, un total de 16 combinaciones distintas se puede llegar a hacer en el Touhou 16, la mayor vista en un danmaku de la saga.

Si bien unas combinaciones son mejores que otras en términos de facilidad o usos para scores altos, permite el desarrollo de múltiples estrategias para cada Stage y cada combate.

¿Cuál combinación se te hace más adecuada a la hora de jugar? Un sistema novedoso como éste invita a los jugadores a probar y descubrir cuál es su combinación ideal~



Las estaciones se manifiestan: ¡Es hora de buscar al culpable!

Stage 1: El primer nivel del juego está ubicado en los cielos de Gensokyo, con la influencia del Verano en todo su esplendor. El Stage en sí son hadas con ataques dirigidos al jugador, por lo que lo ideal es siempre moverse con cuidado, y dependiendo de la opción que se tenga equipada, hacer Releases para subir poco a poco el score y obtener al menos 1 vida al final del nivel.

El Stage en Easy y Normal no tiene muchas balas, pero en Hard y Lunatic si, lo cual se presta para mayor uso del Release en altas dificultades. Asimismo, como el Stage está lleno de hadas, Reimu y Cirno con sus ataques de alto rango son ideales para barrer el piso sin problema alguno. El problema podría estar en el penúltimo segmento (El de la imagen), sin una buena coreografía para hacerle frente, el segmento puede ser un dolor. El truco está en usar bien el Release~



El Release ayudará a no colisionar con balas en esta Spell Card.

¡Úsalo sin miedo!

Eternity Larva: La batalla contra esta hada es relativamente sencilla, sus Non-Spells son muy lineales y siguen un patrón fácil de detectar. Sus Spell Cards pueden llegar a dar problemas si no se es precavido, sobre todo la primera, Butterfly Sign "Swallowtail's Scales" (La de la imagen), pues es una Spell Card un tanto rápida, al punto de que si no estás atento, las balas azules pueden agruparse y obstaculizarte el paso, al punto de colisionar con el danmaku. Aquí si tienes Release, úsalo sin miedo. El Release usado en cierto timing permitirá obtener 1 opción para mantener el ritmo de usos del Release y sobrevivir sin problema alguno. De ahí en fuera es una batalla muy sencilla.



Stage 2: Ambientado en la Montaña Youkai, con el Otoño en su todo su apogeo, el Stage 2 nos da la bienvenida. El nivel en sí está compuesto por varios segmentos que se repiten a lo largo del nivel, por lo que el jugarlo una vez puede ser más que suficiente para saber cómo afrontar cada segmento del mismo. En altas dificultades se presta para un buen uso del Release, sobre todo si se va con la opción de Fall. El nivel, para ser Stage 2, es muy corto, por lo que no debería haber problema alguno, salvo con la jefa del Stage que aparece como Mid-boss también. Su ataque llega a ser muy rápido en altas dificultades, Lo cual causa que si no se tiene un buen timing a la hora de enlazar Releases, termines colisionando con danmaku enemigo. Con Reimu y sus ataques teledirigidos, es cuestión de ir de un lado de la pantalla al otro y eventualmente la vencerás. De hecho, Reimu es la mejor opción para encarar este nivel, y si vas con Fall, mejor, así aprovechas para subir el score y obtener unas cuantas vidas~



El nivel tiene segmentos repetitivos y múltiples balas, ten siempre listo el Release

Nemuno Sakata: “¡Fuera de mi territorio!” Algo así es la bienvenida que la yamamba le da a las heroínas al invadir su propiedad. Ella y su cuchillo enorme pueden verse imponentes y difíciles de lidiar, pero no lo son. Sus Non-Spells son lo mismo que la que usa como Mid-boss en el nivel, sólo que la diferencia es que la primera es rápida y la segunda es lenta. El conocer el timing correcto de sus ataques ayuda a saber cuándo usar el Release, y así sobrevivir ante ella. Ya sea que decidas ir de lado a lado o dar vueltas hasta que termine de atacar y repita el proceso, el estimado es de 2 Releases, por lo que calcula tu estrategia con base en eso. Sus Spell Cards no son difíciles, pero requerirán de buen timing para no sucumbir ante ellas. Sus dos últimas Spell Cards son ideales para explotar el Release y aumentar el score, con Fall en esta batalla se puede aumentar decentemente el Value y terminar con un score decente y varias vidas. Con Summer también hay bastantes spots para explotar, pero no tantos como los que otorga Fall. En términos generales es una batalla en la cual los timings definen si pierdes o no vidas (En altas dificultades, en Easy y Normal Nemuno no presenta ningún peligro, pero la estrategia se adapta aún a esas dificultades).





Stage 3: El tercer nivel toma lugar en un lugar emblemático de la saga: El Templo Hakurei, el cual está bañado por pétalos de cerezo y brinda un hermoso paisaje. Visualmente éste nivel es el más bonito del juego~ Y en cuanto a ataques enemigos se refiere, los ataques de las hadas son lentos y fáciles de esquivar, ya sea manualmente o mediante el uso de Releases. Lily White hace aparición como Mid-boss del nivel, atacando con balas en todos los ángulos y direcciones, pero con buena visualización y movimiento, se puede salir ileso del asedio primaveral. Lily White suelta una vida si no usas una bomba contra ella o no pierdes una vida ante ella, por lo que procura derribarla sin apuros o riesgos para tomar la vida. De ahí en fuera, el nivel es muy explotable en cuanto a Releases se refiere, Spring y Fall siendo las mejores claramente. Un Stage 3 muy suave y sencillo la verdad, contrasta con lo que los Stage 3 de otros juegos son

Aunn Komano: Quién lo diría, el Templo Hakurei todo este tiempo tuvo una Komainu que cuidaba el Templo a las sombras de Reimu, qué sorpresa más radical. Pese a su apariencia tierna y su típica danza, Aunn tiene unos cuantos ataques difíciles que la hacen destacar como jefa de Stage 3. Sus Non-Spells en dificultades altas son rápidas, y requieren de ojos y reflejos muy atentos para no perder 1 o más vidas. La tercera Non-Spell de ella apunta como la más problemática, pues pese a tener una estructura pre-definida, el ritmo con el cual lanza las balas es un poco aleatorio. Con las Non-Spells lo mejor es tener listo el Release y usarlo siempre, y moverse bastante. Las Spell Cards de Aunn por su parte, pueden ser fáciles si se va con una opción como Reimu, que no importa dónde estés en la pantalla, la atacarás siempre. Aparte de eso, la clave está en siempre moverse y aprovechar el Release siempre que se tenga a mano, en especial el de Spring, esos segundos de invencibilidad pueden ayudar bastante en la última Spell Card~



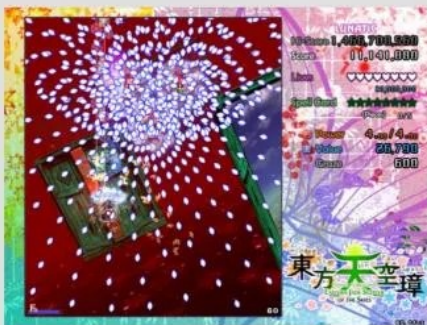
Stage 4: Quedando sólo una locación por investigar, llegamos al Bosque de la Magia, envuelto por nieve hasta donde la vista alcance a ver. He de decir que ésta es mi parte favorita del juego~ Tanto por el tema del nivel como por la manera abrupta en la cual la dificultad asciende a partir de este punto. Desde el primer momento eres asediado por hadas, desplegando enormes cantidades de danmaku en sus ataques. Es aquí donde hay que empezar a usar cada vez más el Release en vías de supervivencia, por lo que recomiendo tener al menos 1 opción lista para cada segmento del nivel si fuera posible. La Mid-boss del nivel puede llegar a quitarte una vida si no estás atento al patrón de sus ofuda, lo ideal es usar un Release cuando dispare las balas verdes, y repetir el proceso hasta vencerla. Las hadas cerca del final del nivel son muy molestas, pues te lanzarán múltiples ataques vistos anteriormente en el nivel. Para esta parte, si tienes Fall o Summer como opciones, prepárate para usarlos múltiples veces e ir de un lado al otro de la pantalla. Si no es posible aguantar el embate final de las hadas invernales, usa sin miedo una bomba o dos de ser necesario para llegar a la jefa del nivel.



El nivel tiene segmentos repetitivos y múltiples balas, ten siempre listo el Release



Narumi Yatadera: Una estatua Jizo que se vio influenciada por el incidente, y por lo visto es conocida de Marisa Kirisame. Sus Non-Spells son rápidas y requieren de movimientos precisos y buen timing a la hora de usar los Releases. Dependiendo de la estación que uno lleve para usar Release, la batalla puede o ser fácil, o ser muy difícil, esto porque sus ataques son bastantes al punto de obligar al jugador a usar Release si no se quiere ver sin espacio para moverse. Fall es la mejor opción para la batalla, pues los ofudas que usa Narumi en cada ataque son muchos, al punto de que con cada uso, puedes tener garantizado al menos 1 opción para continuar spameando el Release. Con las otras opciones la batalla se vuelve molesta: Con Summer el uso constante llegará eventualmente a dejarte sin opciones, Spring te permite abusar de los segundos de invencibilidad, pero si no borras suficientes balas te quedas sin opciones, y Winter es ideal para sólo un uso, luego quedas expuesto si no lo usaste estratégicamente. Con Fall la batalla se vuelve más accesible, eso sumado a que Narumi no aguanta mucho, por lo que Marisa o Aya que hacen mucho daño, son personajes ideales para el nivel.



Stage 5: Habiendo entrado por una puerta en la espalda de alguien, llegamos al quinto nivel, ubicado en la Tierra de las Puertas Traseras. Como todo típico Stage 5 en Touhou, aquí el asedio de las hadas es mayor, los ataques ahora involucran láseres y unas cuantas paredes de balas. El uso del Release en el nivel es fundamental para no sufrir bajas, acompañado de buenos timings para usarlos permitirá el posible spameo de Releases a lo largo y ancho del nivel. La Mid-boss del nivel usa un patrón similar a la Mid-boss del Stage 4, pero más rápido. La misma estrategia se puede utilizar para vencerla: Usar Release cuando dispare balas grandes (En este caso, púrpura en vez de verdes). Ella soltará una vida si no fuiste impactado por ella o usaste una bomba, por lo que no escatimes con ella y derrótala a como de lugar por la vida. Las partes finales del Stage son perfectas para el spameo de Release, principalmente con Fall, para subir el score y llegar tranquilamente a las jefas del nivel.

Satono Nishida & Mai Teireida: ¡El dúo de mayor temor llegó a la pista de baile! Satono y Mai son la primer pareja de personajes que son jefas duales en un Stage 5 en toda la saga, y son las responsables del descontrol de las hadas y mayoritariamente, del problema con el descontrol de las estaciones. Y como jefas de Stage 5, hacen muy bien el trabajo: ¡Joderle la vida a los jugadores! (?) No enserio, si no se tiene un conocimiento de sus ataques, dalo por hecho que la pasarás mal con ellas. Ambas tienen su propio estilo de ataque: Satono ataques rápidos y Mai ataques lentos. El problema radica en que en las Non-Spells ellas se mueven a donde les plazca, dificultando a veces el vaciar una de sus barras de vida. Lo recomendable es ir contra Mai, pues tiene las Spell Cards más fáciles entre ellas, y en las Spell Cards compartidas ir contra cualquiera de las dos (A gusto del lector) y atacar mientras se usa constantemente el Release. No es una batalla enteramente difícil, pero puede ser molesta si no se tiene los reflejos bien espabilados.



Final Stage: Ya en lo profundo de la Tierra de las Puertas Traseras, nos acercamos a la batalla contra la jefa final. El Stage es muy corto, como todo Final Stage en la saga, y no es muy difícil. Las hadas que se verán en el pequeño nivel disparan bastantes balas, y lo ideal es explotar el Release en ellas y abastecerse de score en caso de necesitar sumar una vida más antes de la batalla. Las hadas en el último segmento del nivel son perfectas para eso, pues puedes medir con exactitud cuándo comenzarán a atacar, y así tu usas el Release a tiempo para sumar bastante score. Mi recomendación final para el nivel antes de ir al segmento de la jefa final: ¡Usa el Release sin parar y verás cómo la vences sin problema alguno!



Lo ideal es usar bastante el Release en el corto Final Stage, y así subir el score hasta el final.

Okina Mataru: La suprema y definitiva Diosa Oculta, una de los sabios de Gensokyo, es la mente maestra detrás del incidente de las cuatro estaciones, y no miente al decir que en parte lo hizo para hacerse notar en grande. Okina es una jefa final interesante, pues combina ataques de las 4 estaciones y su batalla nos lleva a distintos lugares que exploramos anteriormente. Sinceramente para mi es una batalla final memorable en la saga. La clave para tener una batalla sin mucho problema ante ella está en usar ese poder del cual ella es dueña: ¡El poder de las estaciones! Usar bastante el Release en sus Non-Spells para abrirse camino y avanzar a las Spell Cards, las cuales tienen motivos de las estaciones al igual que las Non-Spells. Dependiendo de la estación que uno lleve como secundaria, una que otra Spell Card puede tornarse un tanto complicada. En la última Spell Card, Okina robará el poder de las estaciones del jugador y lo pondrá en su contra, obligando al jugador a jugar con 0.00 de poder y sin Release. La Spell Card final varía con respecto a la estación que llevabas equipada, pero si algo se puede decir de todas es: Que son muy difíciles, todas por igual. Si los reflejos y los sentidos te fallan, usa bombas aunque no le hagan daño a Okina, y trata de ubicar un patrón con el cual basarte y acabar a la Diosa Oculta. Si bien no la vences enteramente, la revancha llegará en el mejor lugar de todos: El Extra Stage~



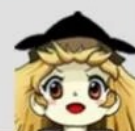
Extra Stage: Luego de haber fracasado al intentar vencer a Okina, regresamos a la Tierra de las Puertas Traseras en busca de la revancha, con un nuevo tipo opción de estación para hacerle frente al nivel: ¡El límite entre las cuatro estaciones! El cual al igual que Summer, su Release es de múltiples usos, y ataca lo que está debajo de ti, por lo que es ideal para algunos segmentos del nivel en los que las hadas vendrán desde abajo. Satono y Mai aparecen como Mid-bosses del nivel, pero no presentan mucho desafío sus Spell Cards, es cuestión de atacarlas y usar un Release en el momento ideal en cada una. El nivel es relativamente muy sencillo, y eso que es un Extra Stage, incluso se llega con bastantes vidas a Okina. La mejor opción viene siendo Reimu, porque golpeas lo que sea, cuando sea~



Okina Matara: La Diosa Oculta pudo haber ganado el primer round, pero en el segundo nosotros vamos por el Knock-Out~ Aquí Okina ya no usará sus poderes de las estaciones como en la batalla final, por lo que la batalla tendrá más libertad en ese sentido. Sus Non-Spells son fáciles, todas comparten la misma estructura básica: Dispara múltiples filas de balas, algunas con espacios más notorios que otros. La clave está en moverse con cuidado, y detectar esos huecos que quedarán entre hileras de balas.

La más difícil podría ser la de las balas de color rojo, pues la velocidad con la cual dispara las hileras es considerablemente rápida. Por su parte, las Spell Cards son fáciles y divertidas, entre las cuales 3 o 4 te obligarán a usar el ataque del límite de las cuatro estaciones: Osea atacar a Okina desde arriba.

Los Releases no tienen efecto en ella, por lo que úsalos más para efectos de supervivencia y scoring. Como mencioné anteriormente, sus Spell Cards son sencillas, la única que puede llegar a complicar es la última, "Anarchy Bullet Hell", principalmente en el último segmento. La clave es ser precavido y estar siempre preparado para usar el Release para escapar si llega a arrinconarte. En términos generales es una jefa de Extra Stage demasiado fácil, de hecho me atrevo a decir que es la más fácil de la saga, aún más que Flandre y Suwako. Habiendo dicho eso, ve con todo y dale su merecido a la Diosa Oculta~



Las Recomendaciones de Marisaac



Como sabrán, el juego ofrece la posibilidad de hacer múltiples combinaciones de personajes + estaciones, con un total de 16 combinaciones posibles, el sistema permite ver múltiples estrategias y coreografías debido a esa variedad de estilos de gameplay. No obstante, algunas de las combinaciones resultan en dificultar más el juego, mientras otras son combinaciones óptimas para mejores resultados. Aquí les dejaré las combinaciones que a mi humilde opinión, son las perfectas para cada personaje, e incluso cuáles te servirán para ciertos tipos de partidas~

Reimu Hakurei → Winter (Reimu golpea lo que sea, Winter provoca daño directo al oponente, por lo que es una buena opción para derrotar más rápido a las jefas)

Cirno → Winter (Cirno con su ataque amplio es buena opción para jugar, pero el problema yace en que sus balas son las que menos daño hacen, con Winter podrá hacer más daño y así reponer esa carencia)

Aya Shameimaru → Summer (Aya posee buen poder de ataque, pero al igual que Marisa, sólo puede concentrarlo en la delantera. Con Summer podrá impactar más blancos en pantalla)

Marisa Kirisame → Summer (El mismo escenario que Aya)

Scoring: Todas → Fall/Summer (Fall resulta ser altamente sobreexplotable, una coreografía de buen nivel con Fall puede topear 1000 millones o más perfectamente. Summer empleado bien, puede subir el score a números similares)

Survival/No Release: Todas → Winter/Summer (Winter refuerza muy bien la ofensiva de Reimu y Cirno, permitiéndoles centrarse sólo en las jefas. Summer ayuda a Aya y Marisa a tener más oportunidades para derribar hadas en el nivel, pues su ofensiva ya es alta por default)



Melodías de las cuatro estaciones

Evaluación de los temas de HSiFS

Como en la guía de LoLK, aquí en esta sección procederé a evaluar el OST de Hidden Star in Four Seasons, el cual de antemano puedo decir que musicalmente ZUN hizo uno de los mejores OST de la saga.

Cada pieza calza a la perfección con el Stage o jefa, e incluso, varios segmentos de los temas van acordes a ciertas partes de los niveles y batallas, dándoles más poder a los temas. ZUN nunca decepciona, y con el OST del Touhou 16 definitivamente no lo hizo~ Los invito a evaluar ustedes también el OST del juego, y sentir el impacto que dejaron las piezas en cada parte del juego ^O^/

The Heaven Where Cherry Petals Dance Down
A Star of Hope Rises in the Blue Sky
A Midsummer Fairy's Dream
The Colorless Wind on Youkai Mountain
Deep-Mountain Encounter
Swim in a Sakura-Colored Sea
A Pair of Divine Beasts
Illusionary White Traveler
The Magic Straw-Hat Jizo
Does the Forbidden Door Lead to This World, or the World Beyond?
Crazy Back Dancer
Into the Backdoor
Concealed Four Seasons
No More Going Through Doors
Secret God Matara ~ Hidden Star in All Seasons
Unnatural Nature
White Traveler



Las estaciones llaman: ¡Cruza la puerta a una nueva aventura!

El Touhou 16 ~ Hidden Star in Four Seasons es un danmaku que parece salido de una licuadora, pues combina muchos elementos en una sencilla pero agradable mezcla: Elementos familiares como las estaciones, una historia interesante, personajes entrañables para el futuro de la saga, un OST que puede figurar entre los mejores de la saga perfectamente, un sistema flexible que permite moldear el juego a cualquier tipo jugador, y mucho más. Si bien la dificultad y la seriedad en la historia quedaron muy cortos en este juego, lo repone en los demás apartados, y es que en este juego la música y los escenarios coordinaron de manera perfecta para brindar la mejor imagen de lo que sucede en el momento. Visual y auditivamente puede ser el mejor juego de la saga hasta la fecha, bueno, es lo que pienso yo. No importa si ya lo han jugado mil y un veces o si aún no han tenido la oportunidad de disfrutarlo plenamente.

El Touhou 16 y sus personajes los estarán esperando para una aventura memorable, siempre~

Puntuación Final: 85/100

Next Dream...

Mensaje del Redactor

Heya~ #AquíMarisaac ^O^/ uff, listo, la guía del Touhou 16 está lista, algo que quería hacer para la edición del año pasado de la BBEX, pero no me dio tiempo por mi saturada agenda u.u pero para esta edición si se me dio la oportunidad de aportar, so here it is~ esta vez fue un poco más difícil el hacer la guía, pues mi cafetera como que está viviendo sus últimos momentos y así, y el programa con el cual lo hice a cada rato se me cerraba q-q varias veces perdí partes de la guía y tenía que hacerlas de nuevo y así... It was not Good at all u.u pero al final de cuentas lo soporté hasta el final y terminé la guía pese a las dificultades técnicas ouo se preguntarán, ¿Por qué viene al caso todo esto? Bueno, because I did it for yall~ tal vez a alguien le interese estas guías que suelo hacer, tal vez alguien necesita una ayudita para vencer a una jefa en el juego. Quiero que la guía llegue a todos, por lo que trabajé duro en ella, horas sin parar incluso, para brindar mi granito de arena y ayudar a los que necesiten ese push extra ouo de mi para ustedes, con amor <3 y bueno, si para la edición del próximo año tenemos nuevo danmaku, considérenlo que hago otra guía for you guys. Sin más ni menos, ojalá la hayan disfrutado, próximamente más guías~



ARTISTA

SHINTANDRES

PARADISE OF BOUNDARIES

TRADUCCION DE TOUHOU 17 AL ESPANOL LATINO

POR **AJA**

La traducción al español latino de la demo de Touhou 17 fue publicada el pasado 16 de mayo. Esta traducción funciona a través del "Touhou Patch Center" (o thcrap).

[es_pob] "Latin American Spanish (Paradise of Boundaries Translation)"

El parche ofrece los tres niveles presentes en la demo, en todas sus rutas con los tres personajes completamente traducidos al español, además de una traducción completa de los menús, el manual y el cuarto de música.



El objetivo de esta traducción es brindarle al público latinoamericano una alternativa de español que se adapta más a su manera de hablar el idioma.

Como no existe un solo español latino sino muchos, se escogió a un equipo multinacional para asegurar su adaptación a toda la región.

De esta forma, la traducción no se enfoca en un país en particular, sino que toma expresiones que se usan en todos o la mayoría de los países de latinoamerica y evita el uso de modismos y formas de hablar características de España.

El proyecto estuvo a cargo de **Orphen Nightford**, quién formó un equipo de siete miembros de **Paradise of Boundaries** compuesto por: él mismo, Aja, Sheep, Cinna, Teff, Marisaac y Hikari.

Los integrantes del equipo trabajaron arduamente en el parche y se dividieron las tareas de traducir imágenes, traducir diálogos y localizar todo al español latino.



El equipo seguirá trabajando para brindar traducciones como esta. Los próximos juegos en ser traducidos serán el 16 y 16.5, en los cuales ya se está trabajando, así como a traducción completa de touhou 17 cuando salga la versión final.





ARTISTA

TUTEHEAVY

ARTICULO

CROSS THE BOUNDARIES - CRUZA LOS LIMITES

POR ZIELGRAYWORDS

¡Hola a todos! Soy Zielgraywords, en esta ocasión me gustaría hablarles acerca del proyecto de un fangame en el que estoy trabajando, llamado "Cruza los límites." En la entrega de Bunbunmaru extra del año pasado se publicó el primer capítulo de la historia de cruza los límites, en la forma de un fanfic. Al principio pensé en escribir toda la historia como un fanfic, pero después me decidí a que sería mejor poder hacerlo un juego. Y bien de eso vengo a hablarles en esta ocasión, de Cruza los límites pero también sobre los fangames de Touhou y que los hace, a mi parecer, especiales en comparación a los de otras franquicias.

Primero lo primero...

¿Qué es cruza los límites?

Maribel Hearn una noche recibe una visita inusual, se trata de una "sukimaona" (mujer de las brechas), un youkai. La mujer observa a Maribel desde un espacio tan angosto que sería imposible entrar ahí para un ser humano. La mujer entonces se retuerce saliendo de ese espacio y lentamente se acerca a la chica. Sus fríos y largos dedos acarician sus mejillas al mismo tiempo que susurra "Te encontré, Maribel" y después el youkai desaparece sin dejar rastro.

De entre todo un detalle en particular llama la atención de Maribel, el hecho de que la mujer dijo su nombre a la perfección, un nombre imposible de pronunciar en Japón, donde vive.

Esa noche y cada noche siguiente Maribel tiene extraños sueños, pesadillas donde visita lugares extraños y espeluznantes, un bosque infinito, una mansión cubierta de flores, un templo olvidado...

Son mundos de fantasía, lugares mágicos que no existen en nuestra realidad.

Impulsada por la curiosidad ella recorre cada mundo encontrando a otros youkais y también más preguntas que antes.

Cada mundo de alguna extraña manera parece querer decirle algo pero ella no puede entenderlos. Al final de la cuarta noche ella se vuelve a encontrar con la Sukimaona, la mujer entonces le dice que estaba esperando y la llama "Reina." Maribel no regresa de ese sueño, ella se queda atrapada en los mundos fantasía y es papel del jugador guiarla a la salida.

En el camino el jugador se encontraría con muchos Youkai, todos ellos lejos de la imagen de niñas adorables a la que estamos acostumbrados, en lugar de eso se volvería a su origen, monstruos nacidos del miedo e ignorancia de la humanidad. Cada mundo además tendrá varios acertijos por resolver en el camino a la salida.

Esos son los temas del juego, horror representándose con los peligros que acechan en la oscuridad, criaturas inhumanas que se alimentan de humanos, junto con el misterio de porque llaman a Maribel "reina" y qué relación tienen los extraños mundos con ella.

Mi intención con el juego es contar más que una simple historia de encontrar la salida, quiero que los personajes crezcan con las experiencias en su aventura. La amistad entre las dos chicas, Maribel y Renko, se pondría a prueba junto con su valor e inteligencia.

Si tengo fortuna se hará el juego en rpg-maker con remixes de la música de la franquicia.

Algunos personajes conocidos van a aparecer y también habrá otros completamente originales. Sin embargo todos los youkai se verán diferente a como aparecen en los juegos, esto porque quiero que tomen la apariencia de monstruos, algo que produzca terror en quien lo mire.

Y bien me gustaría hablar acerca de este tema ahora, podemos tomarnos libertades cuando hacemos nuestros juegos o historias, no tiene que ser forzosamente igual a como aparece en los juegos originales.

Fangames de Touhou

Hay una enorme cantidad de juegos hechos por fans de la franquicia, algunos impresionantes que nos dejan sin aliento, mientras que otros son muy pobres. La gran mayoría de los juegos son en realidad copias de otros juegos, como es por ejemplo el caso de "touhoumon" que es inspirado en pokemon. Sin embargo también hay juegos muy originales como es caso de "Thirdeye" o "Azurereflección."

Los fangames abarcan una gran cantidad de géneros, pero hay algo que siempre se repite y eso es los personajes. Claro, suena más que lógico ¿Cómo lo llamarías un juego de touhou sin que aparezcan los personajes de la franquicia? Y bien acerca de esto es que quiero hablarles.

Touhou tiene muchos personajes reconocibles, como Reimu y Marisa, es una de las cosas que más llama la atención, el elenco de personajes tan coloridos e identificables, pero no creo que estamos obligados a siempre usarlas y les diré la razón, porque touhou es más que solo sus personajes. Touhou es en realidad la historia de un mundo, un universo donde la fantasía toma forma. Muchos mundos mágicos coexisten, cada uno con sus propias reglas y habitantes: la luna, el infierno, la tierra de las ilusiones (gensokyo), el mundo de los sueños... Es un universo muy vasto y rico en historia del que podemos sacar provecho.

Claro no estoy diciendo que no podemos usar caras familiares, pero no estamos encadenados a ellas, por ejemplo se puede hacer un juego acerca de la guerra lunar con las conejas sin que aparezca ningún personaje conocido. Se puede hacer una historia de alguien que entro a Gensokyo por error y termina convirtiéndose en youkai. Hay muchos eventos importantes que ocurrieron muchos años atrás y que pueden dar lugar a excelentes historias o juegos. Pero no es sólo eso, la forma en que funciona la magia en Touhou es muy especial, básicamente todo es posible, a cualquier idea se le puede dar una forma.

No todo tiene que ser Danmaku (cortina de balas) sólo porque así lo vemos en los juegos; en realidad los personajes tienen muchas habilidades que a veces no salen a relucir, la magia puede adaptarse a tus necesidades en el juego.

En resumen es un mundo grande con muchos lugares que visitar, lugares llenos de historia que contar y además con magia que puede utilizarse como lo necesites, literalmente un universo lleno de fantasía por explorar. Honestamente creo que eso ha sido un factor en el éxito de los fangames, que hay una gran flexibilidad en el mundo.

Pero existe otra cosa más, un detalle que rompe el cuarto muro. No estás obligado a respetar la historia oficial. Muchos comics y juegos re-cuentan ciertos eventos de la historia a su propia manera o inventan otros con cambios a los personajes y al mundo, y muchas veces los resultados son excelentes. Touhou a mi parecer es como los mitos, es algo que se permite ser recontado con tu propia voz.

Básicamente el universo es algo que puedes moldear, transformar con tus propias manos para expresar tus ideas.

Por supuesto hacer demasiados cambios lo convertiría en algo irreconocible, pero no tengas miedo de tomar riesgos y explorar nuevas ideas al crear tu propia historia.

Pero bueno, creo que la mejor forma de decirlo es con el ejemplo y espero Cruza los límites sea resulte divertida e interesante para los que vayan a jugarlo.

Está bien usar a los personajes populares, no hay nada de malo en ello, pero no te sientas obligado a hacerlo, habiendo tantos elementos tan ricos y valiosos sería una pena desaprovecharlos.

Y bien espero les haya gustado leer este artículo y haya despertado su interés en Cruza los límites. Muchas gracias por su atención.



ARTISTA

ELPINCHSEAH



ARTISTA

MR.TREMOLO MEASURE

ONE-SHOT: NOCHE DE LUNA

POR **o'neZ'**

Una noche de luna. Un detalle totalmente irrelevante, por otro lado, para la bibliotecaria de cabellos morados, quien, en la comodidad de su biblioteca, como siempre, hojea un pesado libro sobre taxonomía de las especies animales halladas en Gensokyo. Lleva una buena hora sumergiéndose entre las páginas de aquel tomo. Decidiendo que era suficiente del mismo por este día, la frágil chica cierra el libro, oyendo un satisfactorio golpe una vez que sus pesadas páginas se han vuelto a juntar. Toma unas decenas de segundos para contemplar la portada de aquel compendio entre sus manos. Un momento más tarde, recuerda un pequeñísimo, casi insignificante detalle...

-"... ¿Y mis galletas...?"

Estaba segura de haber pedido café y galletas a Sakuya, la ama de llaves, hace alrededor de media hora. ¿Por qué no habrían llegado aún...? Pasado tanto rato, era poco creíble que aun no se olvidara de tal antojo suyo. ¿Debería... tal vez... esperar un poco más...? Parecía buena opción, así que husmeando entre su escritorio, pone sus manos sobre otro libro, esta vez una novela de fantasía, para descansar de la información que había recopilado con el libro de hace unos momentos.

Deja el tiempo pasar, mientras se enfoca en las aventuras contenidas dentro de las páginas entre sus manos. Aproximadamente veinte minutos más tarde, regresa su atención al mundo real, para confirmar... Que su café y galletas aún no han llegado. Soltando un pesado suspiro, Patchouli cierra la novela y la devuelve a su lugar, sobre el escritorio, antes de ponerse de pie. Tal vez le haya pasado algo a Sakuya. No es demasiado importante. Lo realmente importante es que la chica anémica quiere sus galletas pronto.

Por un momento piensa en llamar a Koakuma, su asistente, pero... Pasando unos momentos perdida entre sus propios pensamientos, recuerda que la demonio pelirroja lleva horas sin dar señales de vida. La habían dejado a cargo de entretener y contener a Flandre, en el sótano. Pobre de ella. Asumiendo entonces, que no hay más opción, la bibliotecaria de cabellos morados hace su camino hacia afuera de la biblioteca. Esto... es algo inusual. La frágil dama no está nada acostumbrada a salir de su biblioteca, pero por sus galletas, esto... probablemente valiera la pena, ¿No...?

Tras a duras penas haber cerrado la puerta de la biblioteca tratando de no hacer mucho ruido, nuestra frágil maga se encuentra el primer reto: ¿Dónde rayos podría empezar a buscar a Sakuya? O... ¿Con qué debería empezar, si no era eso? Escogiendo una dirección al azar, no le queda más opción que confiar en la suerte.

En los pasillos de la mansión encuentra una que otra hada sirvienta durmiendo, otra picándola con un palo, una mas intentando trabajar (o haciendo parecer que trabaja), pero no hay rastro de Sakuya. Un momento. Está la opción de pedirle a un hada que haga las galletas... No. Descartando esa idea por su propia salud y seguridad, así como el bien común, Patchouli reanuda su búsqueda, la cual se prueba infructuosa una vez que le parece haber recorrido la mansión entera.

- "¿Dónde puede haberse metido...?"

Habiendo llegado a esto... Solo había una cosa que hacer, la opción más temible de todas. Nadie sabía las calamidades que desencadenaría al tomar algo así de drástico y extremista, pero ya no podía hacerse nada más...

- "Tendré que hacer las galletas yo misma..."

Con una mueca de desagrado en su rostro, la bibliotecaria acepta que su destino está sellado. Transcurridos aproximadamente diez minutos, allí está ella, de pie frente a la puerta de la cocina, con una expresión de determinación sobre si misma.

- "Llevo... cinco minutos aquí parada... ¿Voy a entrar ya...?"

La situación era... un tanto clara. Al no estar acostumbrada a hacer esta clase de cosa, tenía miedo de poder fallar. Pero... ¡Debería haber un recetario! ¡Con un libro conteniendo la información necesaria a su lado, no podía haber margen de error! Retoma algo de confianza, echándose a volar en dirección a la biblioteca otra vez, en busca de algún recetario que pudiera enseñarle a hacer galletas. Con algo de miedo de que una cierta rata negra y blanca pudiera haberse llevado los recetarios, finalmente encuentra uno, abalanzándose sobre sus páginas en busca de una receta de galletas.

- "¡Eureka...!"

Exclamó la chica pelimorada al encontrar lo que buscaba. Ahora... Está el último paso: Preparar las galletas. Con la receta entre sus manos... no debería ser difícil, ¿verdad...?

Lamentablemente no fue así, puesto que la falta de experiencia en la cocina demostró ser un problema más grande que el no saber la receta. Sin embargo, pasada la lucha intensa de una hora más, bandeja con galletas y un tazón de café en sus manos, la bibliotecaria sale vencedora de la cocina. Bueno... casi. A pesar de haber sido un esfuerzo sumamente noble, el resultado estuvo lejos de perfecto. Al menos son comestibles. Lo último que querría en su débil condición física es enfermarse por una preparación mal ejecutada.

Ahora, con la misión cumplida puede dirigirse de vuelta a su encierro en la biblioteca. Probablemente deba disculparse por el desastre que dejó en la cocina. O tal vez no. Siempre podía echarle la culpa a las hadas sirvientas.

Con algo de dificultad abre la pesada puerta de la biblioteca, tras haber aplicado un sencillo hechizo para mantener la bandeja en su lugar, y posteriormente retomarla al momento de ingresar. Casi un minuto mas tarde, llega hasta su escritorio y mientras se está preparando para poner la bandeja sobre el mismo, casi sufre un infarto.

- "¡¿P-... pero cómo...?!"

Sobre su escritorio estaba... Una bandeja más. Con café y galletas. ¿En qué momento habrían sido puestas ahí? Descartando las diferentes posibilidades, llega a la frustrante conclusión de que fue en el tiempo que tardó en encontrar el recetario, ya que en ningún otro momento había descuidado ese punto en particular de la biblioteca.

- "Mukyu..."

Soltando un gruñidito de derrota, la maga anémica hace algo de espacio a la segunda bandeja antes de ubicarla en el escritorio y finalmente poder sentarse. Si aprendió algo de esto es que es mejor ser paciente. Al menos... ahora tenía galletas de sobra, ¿No?

03/06/19
TUTEHEAVY



ARTISTA

TUTEHEAVY

ARTICULO

TOUHOU: UNA EXPERIENCIA LUNATICA

POR KEVSTRACK

Llega un punto en la vida de todo creador de contenido en el que surge la necesidad de hacer algo por la franquicia que tanto amas. Y cómo no hacerlo después de haber disfrutado incontables horas con los juegos, música, mangas y un número inmensurable de obras creadas por la comunidad. Yo no fui la excepción.

Me encontraba un día discutiendo con mi hermano, quien no sabe mucho de Touhou, sobre un video de minusT (Subterranean Stars) y el porqué me llenaba de emoción cada que aparecía una nueva Spell Card, así como cualquier otra referencia a Touhou 11.

Dicha exaltación llegó al punto de hacerme derramar una lágrima la primera vez que lo vi. Mi hermano no podía comprender la razón de mi euforia. Simplemente le pareció una animación como la de cualquier otro videojuego.

Es allí cuando me di cuenta de un punto, el cual ahora mantengo como una premisa:

'Touhou es arte'.

Existe en la actualidad un debate para establecer si los videojuegos pueden ser considerados arte o no, y a pesar de que la mayoría de los argumentos dirigen a esta posibilidad, los elementos artísticos que conforman Touhou van más allá de los videojuegos en sí.

El patrón, algoritmo y ejecución de las Spell Cards de cada personaje en unión con una pieza musical dedicada para uno de ellos, logran recrear un sentimiento en conjunto completo, siendo este visual, auditivo, sentimental para quienes gozan de la historia e incluso de adrenalina para aquellos quienes vivieron la experiencia de enfrentarse a tal personaje dentro del juego.

Esta serie de videos propia surge con la idea de demostrar el lado artístico del juego a través de sus múltiples elementos que en conjunto ofrecen una experiencia inigualable.

"Touhou: Una Experiencia Lunatica" ofrece un encuentro entre el espectador frente la alta gama de posibilidades que contiene este universo: una historia de trasfondo, referencias de la vida real encontradas en los personajes, una música envolvente en sincronía con el juego y un gameplays de gran dificultad acompañado de algunos efectos visuales. Y puede ser tanto para el agrado del poco experimentado como para aquel capaz relacionar cada elemento en una perspectiva más artística y darle un significado más personal.

Muchos de estos elementos se encuentran por sí mismos dentro del juego, pero este es tan frenético que muchas veces la preocupación de no morir es tan grande que olvidamos analizar los escenarios, la paleta de colores, la música, entre otros detalles.

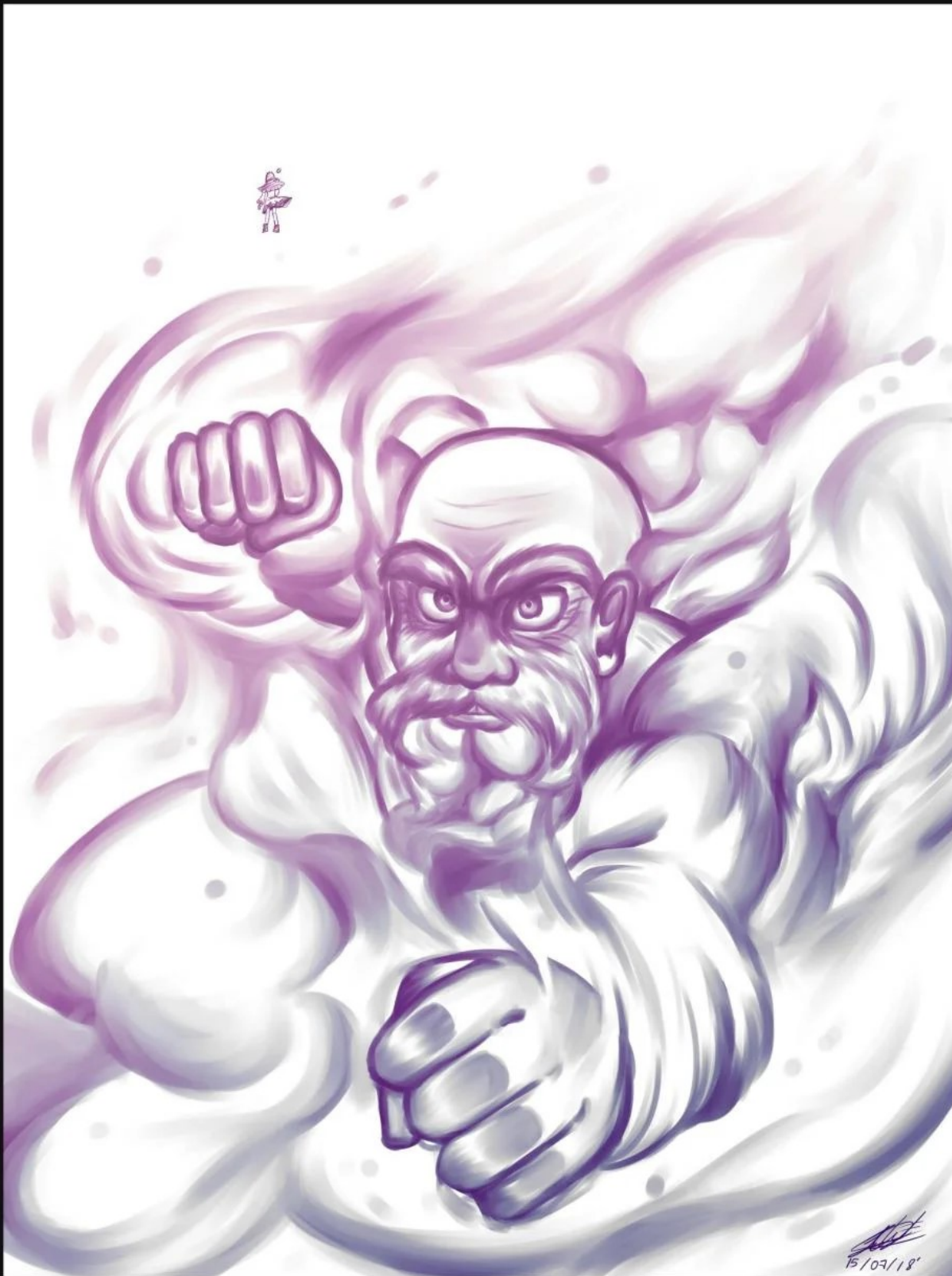
Claro, sin contar el gran reto que conlleva jugar en la mayor dificultad del juego "Lunatic", que a su vez muestra el "poder real" de cada personaje.

La serie planea recorrer las entregas de estilo Danmaku de la franquicia, desde Touhou 6: EoSD, hasta la próxima salida de Touhou 17: WBaWC.

Hasta la fecha de esta publicación se encuentran subidos dos episodios, así que ponte cómodo y prepárate para disfrutar de una verdadera experiencia 'Lunática' del juego.

- Kevstrack





ARTISTA

TEMMA U



Me agrada mucho ver como después de tanto tiempo este proyecto aún se mantiene.

Quiero agradecerles por todo el apoyo recibido, esto no hubiera sido posible sin todos ustedes: Los que aportaron, los que promocionaron el proyecto y los que trabajaron en la edición y diseño de la revista.

Desde las ultimas semanas, Paradise of Boundaries mantiene el legado de Bunbunmaru y lo hacemos con mucho cariño. Del mismo modo vamos a seguir con la BBEX y pronto sacaremos más entregas.

Así que es todo por ahora, ¡Hasta el siguiente numero!

– **Orphen Nightford**

Administrador Fundador de Paradise of Boundaries

EPILOGO

EDICIONES ANTERIORES

